
AÑO 2
NUMERO 8
ENERO 2013
BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
ALADDIN
MONSTERS PARTY
RISTAR
TETRIS BLAST
WORMS ARMAGEDDON
CONKER BAD FUR DAY
MALDITA CASTILLA
REVISIÓN
NIGHT OF THE WEREHOG
SONIC
NIGHT OF THE WEREHOG 3D
VISIÓN PERIFÉRICA
POWER PAD
KUNIO KUN
ESPECIAL

Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine número 08.

Quizás al ver la portada de este número a muchos no os suene la saga que hemos elegido para hacer el especial, quizás penséis que es una de esas sagas japonesas que nunca han salido del país del Sol Naciente y que por eso no os ha de sonar en absoluto, y en parte tenéis razón, pero solo en parte.

El Especial de este número va dedicado a la saga Kunio-Kun, que abarca una grandísima cantidad de títulos, la mayoría protagonizados por Kunio, un estudiante del instituto Nekketsu, uno de los personajes mas queridos de Technos Japan (de hecho fue su mascota durante bastante tiempo). Sin embargo los occidentales no llegamos a conocer a Kunio, pues de la enorme cantidad de títulos que salieron de él, solo unos pocos llegaron a occidente y todos ellos fueron occidentalizados hasta tal punto que no quedaba relación alguna entre ellos. Así pues, el especial de Kunio Kun se podría haber llamado "Especial Renegade, River City Ransom, Street Gangs, Nintendo World Cup, Crash N The Boys Street Challenge y otros juegos japoneses" pero habría quedado bastante cutre ¿verdad?

Además de esta breve explicación sobre el Especial, quiero anunciar que tenemos otro colaborador nuevo (Guly) y una sección nueva a cargo de NesBeer (Made In China) que tratará sobre esa enorme cantidad de juegos y sistemas piratas que pueblan nuestro particular mundo. El resto de la revista sigue invariable: Análisis, Visión Periférica, Revisión y Medalla de Plata, vamos el contenido de siempre.





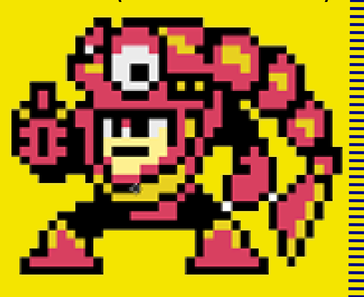
Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y bueno, en general eso es todo, espero que disfrutéis de este número.

El número anterior fue nuestro primer aniversario y también fue nuestro número con más páginas hasta la fecha. Sin embargo nuestro peor enemigo, Gambaman, también decidió celebrarlo a su manera, llenándolo de pequeños errores.

EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de Erratas)



Las erratas eran las siguientes:

***En la portada, donde salía la foto de la pistola ponía "Nintendo Super Scope" en lugar de "Konami Justifier".**

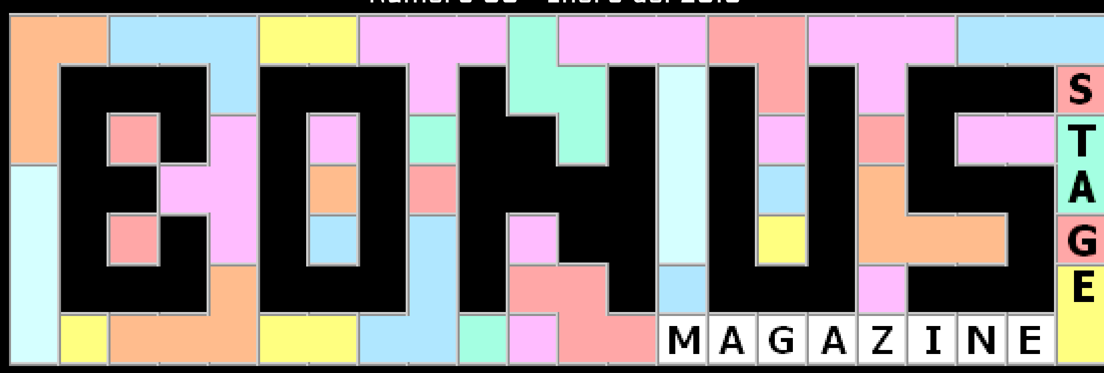
***En el índice ponía "Especial Earthworm Jim" en lugar de "Especial Ecco The Dolphin"**

***En el análisis de Snk Vs Capcom, los títulos de los apartados (Gráficos, Sonido...) no estaban en negrita.**

Como podéis ver no son fallos enormes, pero aun así fastidian bastante, nunca se puede bajar la guardia cuando Gambaman esta cerca.

Skullo

Número 08– Enero del 2013



ÍNDICE

ANÁLISIS

VISIÓN PERIFÉRICA

REVISIÓN

MEDALLA DE PLATA

MADE IN CHINA

ESPECIAL

Maquetación y portada Kurai



ALADDIN

1 JUGADOR

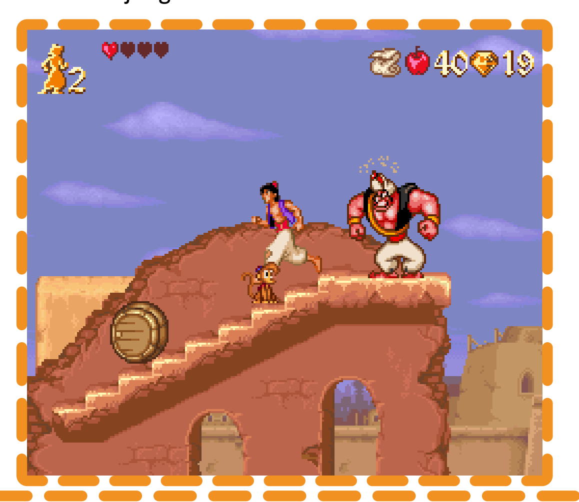
PLATAFORMAS

CAPCOM 1993

Los juegos de Disney siempre han tenido un gran público en las consolas, en la era de 16 bits había una gran variedad de juegos de plataformas con personajes de Disney, desde el propio Mickey Mouse, hasta los largometrajes de éxito como el Rey Leon o El Libro De La Selva. En muchos casos las versiones de Super Nintendo y Mega Drive eran muy diferentes entre si, pues estaban desarrolladas por diferentes compañías, uno de los títulos mas diferenciados fue Aladdin. En el primer número de la revista se comentó la fantástica versión de Mega Drive y en este número voy a hacer lo propio con la de Super Nintendo.

Gráficos

Desde el primer momento se pueden apreciar unos gráficos muy coloridos que reflejan muy bien los diferentes escenarios de la película como la cueva donde esta la Lámpara Mágica, o el Mercado de Agrabah, los niveles inventados para el videojuego como el del Genio o la Pirámide también están muy bien hechos, incluso diría que son de los que mejor lucen. Los personajes tienen diseños muy similares a los de la película y muchos de ellos un diseño casi igual (aunque hay uno muy raro que parece un pájaro dentro de un jarrón que no se de donde lo han sacado) y tienen el tamaño justo para poder ver bastante nivel y así no hacer demasiados "saltos ciegos". Además de todo eso, las diferentes ilustraciones que nos irán contando la historia de la película están muy bien hechas, y hay un número bastante alto de ellas, como curiosidad, decir que la versión de España vino traducida, aunque los textos no afecten demasiado al desarrollo del juego.



Abú nos acompañará casi todo el juego

Sonido

Las músicas del juego suelen ser muy animadas y variadas entre sí, quizás las mas destacables sean la del Genio (es de las mas recordadas de la película) la de cuando viajan Aladdin y Jasmin en la Alfombra Mágica y la música del enfrentamiento contra Jaffar. Los efectos de sonido son bastante básicos, no hay ninguno que sobresalga demasiado, se podían haber esforzado un poco mas en este apartado.

Jugabilidad

Aladdin es un juego de plataformas en todos los sentidos, no pararemos de saltar de un lado a otro, rebotar en enemigos y elementos del escenario hasta llegar al final del nivel, así que el control es muy importante, y por suerte es bastante bueno.

Aladdin saltará con el botón B, correrá si mantenemos apretado Y mientras nos movemos (ojo con esto, porque luego podéis resbalar y perder una vida muy tontamente) lanzara manzanas con el botón A (para matar a los enemigos pequeños y atontar a los grandes) y en caso que hayamos obtenido el objeto especial (una especie de manta) podremos planear en el aire con el botón R.

En muchos momentos necesitaremos rebotar en algunos enemigos o elementos del escenario, controlar el "rebote" de Aladdin es vital para pasarse el juego, y la verdad es que es bas-

tante sencillo, tan solo hay que mantener presionado el botón de salto cuando caemos sobre algo sobre lo que rebotar, una vez lo hemos asimilado sale automáticamente y facilita mucho el juego.



El alocado nivel del Genio

Duración

Este es, sin duda, el punto más flojo del juego. Aladdin tiene 6 niveles divididos en varias fases, un nivel en el que vamos volando con la Alfombra Mágica recogiendo diamantes y el enfrentamiento final. La verdad es que aunque no es un juego largo, tampoco es excesivamente corto, sin embargo tiene una dificultad bastante baja, ya que podemos obtener muchas vidas y corazones mediante el propio juego o con los Bonus del Genio (que se consiguen al tocar el escarabajo dorado) y los enemigos, en la mayoría de los casos, no suelen dar demasiados problemas, además tiene Passwords. Posiblemente la mayoría de vidas perdidas en este juego vengan de caer al vacío, o de la pantalla en la que nos persigue la ola de lava y tenemos que huir de ella volando con la Alfombra Mágica. Si bien esta dificultad baja hace que el juego sea disfrutable desde el primer momento, puede ser un punto negativo para los mas experimen-



Estas imágenes nos contaran la historia

tados, pues pueden llegar a aburrirse. Es bastante extraño que no pusieran una opción para subir la dificultad, habría mejorado mucho este aspecto.

Sin embargo Aladdin es un juego muy divertido, y en eso basa su rejugabilidad, además del hecho de que tiene diferentes finales que se consiguen encontrando el mayor número posible



Huyendo en la Alfombra Voladora

de los diamantes rojos (hay 10 en cada nivel) la búsqueda de todos los diamantes si que puede subir ligeramente la dificultad, pues algunos están puestos en zonas en las que al primer fallo perderemos una vida.



El Bonus del Genio

Conclusión

Aladdin es un buen juego, divertido desde el primer minuto, pero algo corto y con una dificultad tirando a baja. Es un juego que no se hace pesado, pero al terminarlo te quedas con ganas de mas, lamentablemente no hay mas, aunque siempre se puede rejugar para sacar el final bueno.





Segundo y definitivo combate contra Jaffar

ANALISIS

MONSTER PARTY



1 JUGADOR

PLATAFORMAS

HUMAN ENTERTAINMENT 1989

Probablemente Monster Party es otro de esos juegos del gigantesco catálogo de NES, que podemos definir como una joyita escondida o sino como una bazofia de las profundidades de este enorme iceberg, pero ¿Por qué puede ser considerado en cualquiera de los dos extremos? Simplemente, porque esta apuesta de Human Entertainment gusto a muchos, pero en otros produjo un total rechazo. Curiosamente al principio fue planeado lanzarlo en Japón pero este luego fue cancelado, y sólo vio la luz en América y por razones desconocidas, nunca fue publicado en Europa.

Nosotros somos Mark, un chico que volvía de un partido de baseball una noche como cualquier otra, hasta que en un momento una estrella empezó a brillar frente a sus ojos. Esta se le fue acercando cada vez más hasta que finalmente choca con él. La estrella, inmediatamente se transformó en una especie de alien con forma de gárgola llamada Bert, cuyo mundo está siendo atacado por unos monstruos malvados. Mark se compromete a ayudar a Bert, entonces este hace una fusión de ambos, algo al estilo Dr. Jekyll & Mr. Hyde.

Para empezar, el argumento del juego es de lo más pobre que hay, pero tampoco importa tanto en un juego de plataformas que ni siquiera tuvo una sola secuela.



Gráficos:

Estamos ante un caso muy extraño y complicado de analizar. De entrada tenemos una mini-presentación que nos contará la historia con una serie de imágenes, algunas de ellas no están nada mal, aunque otras simplemente son horribles. Los fondos de los mapas se ven muy coloridos y detallados, y lo mejor de todo es que varían enormemente en los diferentes niveles, de todos modos, en algunos aspectos particulares fallan. En cuanto a los enemigos, la variedad y originalidad entre cada uno es magistral, veremos que son muy diferentes entre ellos en cada etapa, la única queja es que solo podrían haber pulido un poco más los sprites de ellos para dejarlos un poco más claros. De todos modos, el premio mayor se lo llevan los distintos jefes que enfrentaremos. Ellos por lo general son grandes, tienen un diseño bastante único y están muy bien detallados en distintos aspectos, Quizás el hecho de tener enemigos y jefes bastantes diferentes a los clichés que estamos siempre acostumbrados (y más en estos juegos de con temática de horror), hacen que la originalidad sea un punto muy a favor de Monster Party. Pero como bien dije, este juego es un caso muy extraño hablando gráficamente, ya que el diseño de nuestros dos protagonistas (Mark y Bert), no parcen haber sido trabajados con mucho esfuerzo por parte de los desarrolladores; en especial las animaciones, hacen que nuestros personajes parezcan medios toscos en sus movimientos.

En general se puede decir que los gráficos cumplen muy bien, solo que fallan en algunas cuestiones, y es probable que una persona piense que son pobres al ver el primer pantallazo del juego, ya que el diseño del primer nivel es uno de los más flojos, pero aun así a medida que avanzamos, nos vamos dando cuenta que el juego se va superando de a poco solo.



Menu Principal, acompañado de una buena música

Sonido:

Distintas respuestas son las que nos podemos llevar en este apartado, pero haciendo un análisis rápido por lo general se puede decir que cumplen bastante bien. Hay una buena variedad de ellos, y se notan mucho las diferencias, una vez más en los detallados jefes que tiene el juego cuando los dañamos.

En cuanto a la música del juego, particularmente la de la intro me encanta, luego cada nivel tiene una propia, la mayoría son buenas y no repetitivas (algo muy común en los juegos de NES), cumplen la función de ambientar muy bien (destaco la del nivel 4, incluso me tomo el atrevimiento de decir que es una melodía que no quedaría nada mal en alguna zona de Metroid), aunque siempre hay excepciones como la de la batalla contra los jefes, que es siempre la misma, muy repetitiva y a la larga se termina volviendo bastante tediosa.

Jugabilidad:

Los movimientos de Mark están muy bien, no tienen esos saltos exagerados o lentos típicos de algunos juegos de plataformas bastantes

malos, y rara vez nos causarán problemas, por ahí la única queja puede venir por el lado de los ataques, ya que la única forma de vencer a nuestros enemigos es con un bate de baseball que tiene un alcance muy corto, lo positivo es que cada ataque que nos lancen los enemigos pueden ser bateados, aunque no siempre volverán al lugar de donde vino. En cuanto a Bert, podremos jugar con él por tiempo limitado si tomamos unas cápsulas que dejan al morir algunos de nuestros enemigos, este puede volar y lanzar como una especie de rayos, y por lo general facilita mucho la pelea contra los jefes. Tenemos una determinada cantidad de vida, suficiente para aguantar varios golpes, pero



Enorme variedad de enemigos: Punks, zombis, gatos...

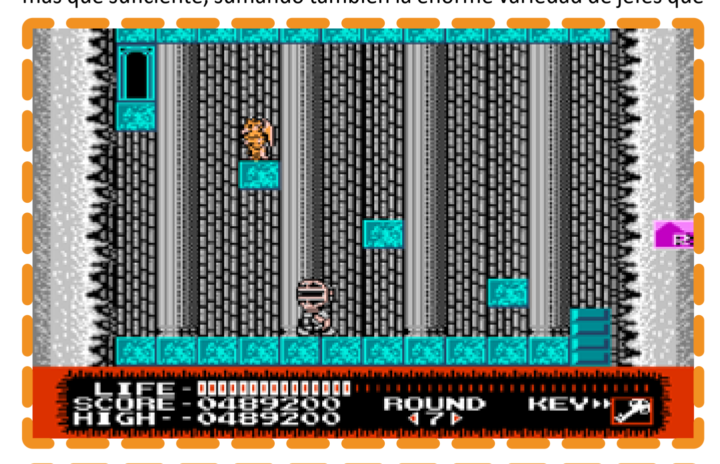
no por esto la tendremos tan fácil, ya que hay enemigos muy rápidos que nos dañan fácilmente. Si completamos un nivel, nos curaremos un poco, y empezaremos el próximo nivel más o menos con la cantidad de vida que quedamos en el anterior. Para completar los niveles, tenemos que vencer a todos los jefes que hay en unas puertas a lo largo del nivel (muchas de ellas están vacías), para que nos den una llave y finalmente llegaremos a la puerta final donde nos espera el próximo nivel. Lo peor, es que si perdemos, tendremos que empezar todo el nivel de nuevo.

El juego tiene un password para cada nivel, que se nos revela una vez completado el nivel anterior, así que si los anotamos, podemos jugar cualquier nivel que queramos a través de estos passwords.

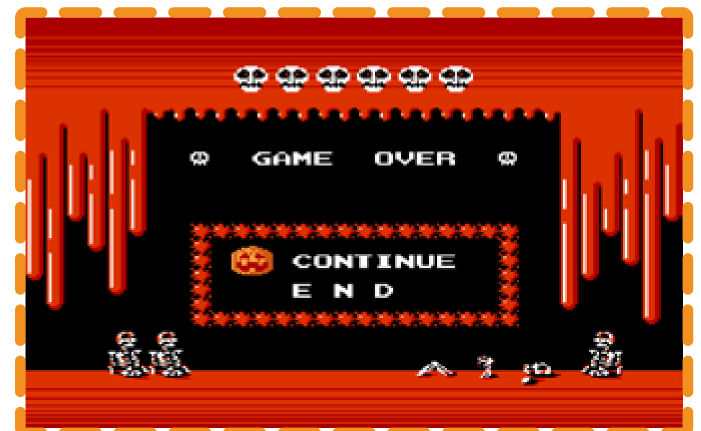
De todos modos, Monster Party es uno de esos juegos en lo que se requiere algo de práctica para poder adaptarnos bien al control sin tener ningún problema. Al tener una gran variedad de jefes por derrotar, es probable que caigamos fácilmente en la frustración, ya que hay patrones y patrones para vencer a estos jefes, aunque de todos modos algunos de ellos no varían. Probablemente lo más decepcionante de este juego, sea el desarrollo de sus niveles simplistas que no destacan en nada, más allá de su diseño bonito. Prácticamente el reto está solo en los jefes, olvidando totalmente que es un juego de plataformas. La forma en que se presenta la dificultad, tal vez sea lo que más divide las opiniones sobre Monster Party.

Duración:

Tratándose de un juego de NES, los 8 niveles que se nos presentan es más que suficiente, sumando también la enorme variedad de jefes que



En este nivel podemos conseguir la llave matando solo 2 jefes



El Game Over más sangriento de NES

enfrentaremos. Puede volverse un juego repetitivo en cierta medida, pero por suerte siempre la variedad está presente, y en este caso el nivel 6 y 7 son los que se encargan de cambiar un poco el desarrollo.

Conclusión:

Monster Party es una experiencia de amor/odio. Nos vamos a encontrar con cosas que a primera vista no van a gustar para nada, pero muchas otras que nos encantaran. Al principio fue un juego que me frustró mucho, pero con la práctica lo pude dominar, y eso te termina enganchando bastante. No es ni de lejos lo mejor del catálogo de NES, pero es una propuesta diferente, original, y divertida (tal vez, solo para algunos). Al ser un juego no tan conocido, es evidente que es una de esas rarezas del catálogo, pero si le intentamos buscar una clasificación, nos meteremos en un lío importante, ya que nunca se lo podría considerar una de esas "joyas ocultas" como lo podrían ser juegos como River City Ransom o Street Fighter 2010, pero tampoco una de esas típicas bazofias poco conocidas. Yo personalmente lo recomiendo a todos aquellos que buscan algún juego de plataformas más allá de lo conocido, sin la necesidad de esperarse otro espectacular Super Mario Bros 3.



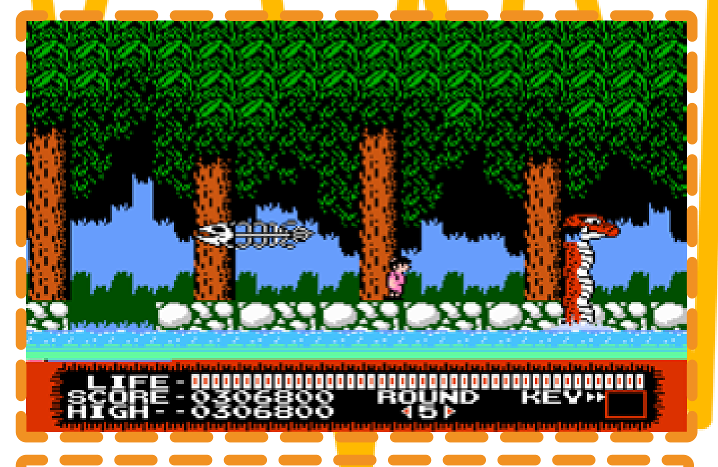


Imagen del nivel 5



Imagen del nivel 8

ANALISIS

MEGA DRIVE

RISTAR

1 JUGADOR

PLATAFORMAS

SEGA 1995

Como ya he comentado en números anteriores, el genero de las plataformas en los 8 y 16 bits era uno de los mas populares y por lo tanto estaba muy saturado y era muy competitivo, por lo cual muchos juegos de calidad quedaron a la sombra, especialmente cuando les tocaba competir con un Mario, Sonic o Donkey Kong. Podríamos decir que Ristar es uno de esos juegos, pese al estar desarrollado por el Sonic Team le ha hecho estar presente en algunos recopilatorios de SEGA, dando la posibilidad de jugarlo a los que lo ignoraron en su día.

La historia de Ristar nos cuenta que un ser malvado ha corrompido a los líderes de diferentes planetas, y solo la pequeña estrella Ristar, puede intentar remediarlo. Quizás no sea una gran historia, pero es un juego de plataformas, tampoco hace falta inventarse mucho mas.



Gráficos

Los gráficos de Ristar son buenos, son muy coloridos y simpáticos y hay una gran variedad de enemigos y escenarios, ya que cada planeta es totalmente diferente del anterior, lo que da una variedad general muy alta. Si que es cierto que algunos son mas sosos que otros y que quizás algunos niveles pueden recordar demasiado a los juegos de Sonic, pero en general, creo que es un juego muy agradable a la vista, colorido y gracioso, además la introducción y el final están muy trabajados también, y eso siempre es de agradecer.

Sonido

La música es muy alegre y simpática en la mayoría de mundos, teniendo alguna que otra melodía muy pegadiza, obviamente en las pantallas finales y en las batallas contra los jefes el tono cambia a uno mas serio y épico. Los sonidos son bastante normalitos, la verdad es que no puedo decir ninguno que me haya sorprendido, hay que decir que el juego tiene unas pocas voces, que no suenan mal, pero tampoco son una maravilla.



Estirar los brazos es la solución a nuestros problemas

Jugabilidad

Ristar es un juego de principios simples, pero complejo de dominar. Lo único que puede hacer el protagonista es saltar (muy poco) y estirar sus brazos. Esto ultimo es clave, pues no solo es su ataque, si no que es su medio principal de supervivencia, pudiéndose agarrar a enemigos, balancearse mientras los sostiene, agarrarse a barras que lo catapulten cuando gire a suficiente velocidad, o a diferentes elementos del escenario para pasar de un lado a otro del nivel. Esta habilidad de estirar los brazos y agarrar se puede hacer a todas las direcciones, simplemente pulsando la dirección que queremos hacerlo y el botón.

Hay que decir que en algunas ocasiones esta habilidad

se nos puede poner en nuestra contra, pues puede pasar que queramos estirar los brazos en una dirección concreta, por ejemplo hacia arriba, y termine haciéndolo en diagonal, con el correspondiente fallo y posible perdida de punto de vida para Ristar, también puede darse el caso que al intentar agarrar a un enemigo este nos golpee antes de ser atrapado, o que algún ítem esté entre los enemigos y agarremos el ítem, cuando nuestro objetivo era



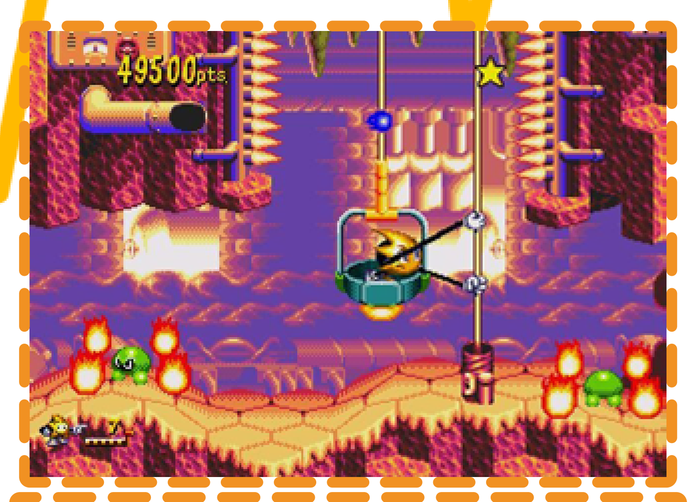
Esta estrella nos rellenará toda la vida

el enemigo. El control es bueno, pero requiere bastante práctica.

Una cosa que vale la pena destacar, es el hecho de que en cada mundo suele haber algo que intenta diferenciarlo de los otros, por ejemplo, que haya partes en las que Ristar tenga que nadar o deslizarse resbalando por el suelo o que haya que ir cargando con un objeto determinado para poder proseguir el nivel.

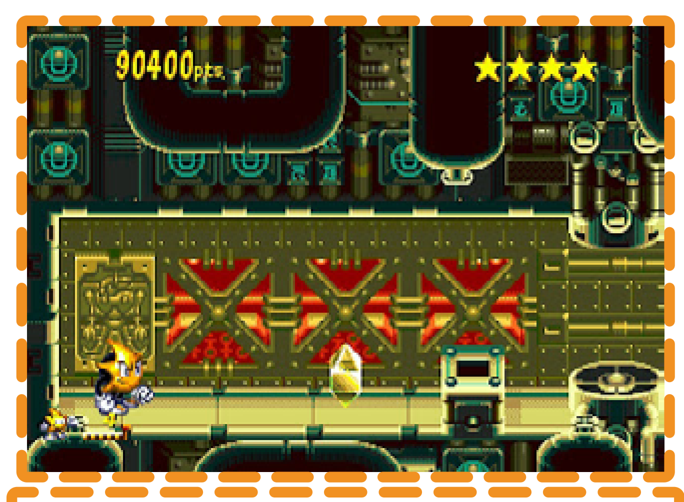
Duración

Ristar tiene 7 mundos, cada uno con 2 niveles y un enemigo final, y es uno de esos juegos que tenemos que completarlos de una sentada, afortunadamente hay continuaciones por si se nos atraganta alguna fase.



Otra de las habilidades de Ristar

Quizás pueda parecer corto, sin embargo no lo es tanto, pues además de que algunas fases nos dejan bastante libertad de movimiento, hay bonus escondidos, que alargarán la vida del juego. Por otro lado, los combates con los jefes finales son muy variados, y aunque no sean extrema-



Los escenarios son muy variados

damente difíciles, pueden llegar a ser un reto importante hasta que los hayamos memorizado, o hayamos descubierto la manera de eliminarlos. El juego posee sistema de Passwords, pero es para activar trucos especiales, cosa que puede aumentar un poco mas, la vida de este cartucho.



Los combates contra los jefes son muy originales

Conclusión

Ristar es un juego muy clásico en algunos sentidos, pero con un planteamiento bastante original, es divertido y de vez en cuando dan ganas de rejugarlo, como suele pasar con los buenos juegos de plataformas.

Skullo



Llegó la hora de la verdad



TETRIS BLAST

I - 2 JUGADORES

PUZZLE

BULLETPROOF SOFTWARE 1996



Es por todos conocido que Tetris es uno de los juegos mas populares y adictivos, y que fue un juego clave en el éxito inicial de la Game Boy. Este mítico puzzle ha tenido muchísimas versiones, aunque ninguna ha repetido el éxito de la original. Sin embargo hay una versión que a mí personalmente me encanta: Tetris Blast. Este juego combina Tetris, con bombas (provenientes de Bomblis) y enemigos que avanzan por la pantalla fastidiándonos. Un juego que da un soplo de aire fresco a la formula tradicional del puzzle creado por Alekséi Pázhitnov.

Gráficos

Si hay algo secundario en un juego de puzzle son los gráficos, así que poco puedo decir, las piezas de Tetris se ven bien y no hay ningún tipo de confusión en la pantalla, las bombas y las explosiones son muy sencillas y cumplen con su papel perfectamente. Los enemigos en la pantalla son bastante graciosos y variados, y poseen varias animaciones cuando atacan o usan sus habilidades especiales (comerse bombas, hacer caer tus piezas mas rápido...) además cuando llevemos unas cuantas fases completadas los veremos haciendo el tonto en unas animaciones muy simpáticas.



Marcos y colores para el Super Game Boy

Si ponemos el juego en el Super Game Boy, veremos que tiene colores propios, que básicamente colorearan las bombas y los enemigos, además hay diferentes marcos personalizados que le dan variedad.

Sonido

Las músicas son bastante entretenidas, sin embargo (y al igual que pasa con otras versiones de Tetris) no se incluye el tema clásico del juego, y eso es algo que siempre se echa de menos. Los sonidos son los típicos de Tetris, con el añadido de las bombas o el ruido que hacen los enemigos al usar sus habilidades, pero nada destacable.

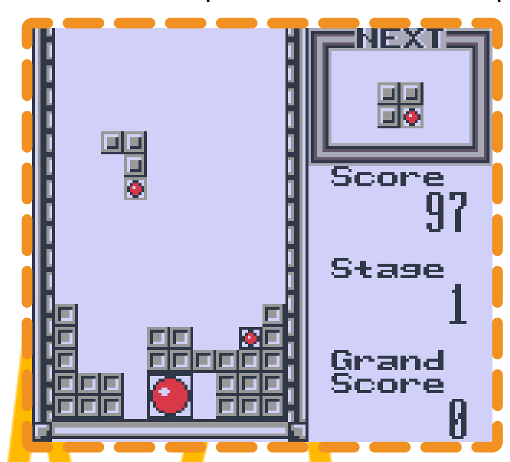
Jugabilidad

La base de un buen puzzle es su jugabilidad, y siendo Tetris "el Rey" esta no puede fallar, sin embargo en esta versión las cosas son un poco diferentes, ya que algunas piezas tendrán en una de sus partes una bomba, y al hacer una línea se activan las bombas que haya en ella, podemos ir juntando bombas para crear bombas mas grandes para que cuando exploten arrasen con todo, y es que el objetivo del juego es dejar la pantalla vacía de piezas, si jugamos

al modo de lucha contra los enemigos, también podemos completar el nivel acabando con su barra de vida a golpe de bombazos.

Hay que comentar que algunas piezas están hechas solo de bombas, y que hay piezas nuevas que no estarán formadas por 4 bloques como suele ser común, lo que le da un poco de variedad al asunto y nos ayudará a rellenar huecos incomodos en las pantallas prefijadas, pues los niveles siempre empiezan con piezas colocadas de una manera u otra.

En resumen, jugabilidad de Tetris clásico, pero con algunas variantes a las que os acostumbrareis pronto.



Las bombas son las protagonistas del juego

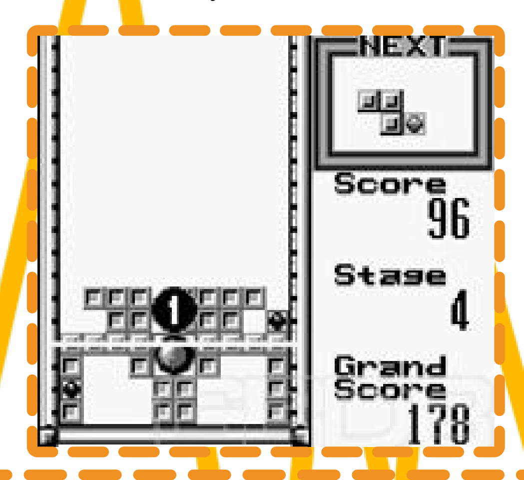
Duración

La adicción de Tetris es bastante conocida y esta versión la tiene, además de tener varios modos de juego muy interesantes, el primero es un modo en el que iremos pasando niveles, donde habrán piezas colocadas desde el principio que tendremos que eliminar, conforme avancemos la cosa se irá complicando cada vez mas. Luego tenemos el modo a dos jugadores (usando el cable Link) y por ultimo el modo Fight, en el que jugaremos una partida normal, mientras un enemigo se paseará por la pantalla, eliminando bombas, o haciendo salir mas piezas, cada enemigo suele tener una habilidad especial así que habrá que tener cuidado con ellos, pues nos pueden fastidiar mas de la cuenta, la verdad es que se hace raro ver



Hay bastantes enemigos diferentes

a un personaje paseándose por la pantalla mientras juegas a Tetris, pero es un modo muy divertido, y da mucha satisfacción acabar con esos tipos a golpe de bomba. También hay un modo de práctica, por si somos algo torpes. El juego tiene Passwords para poder continuar donde lo dejamos.

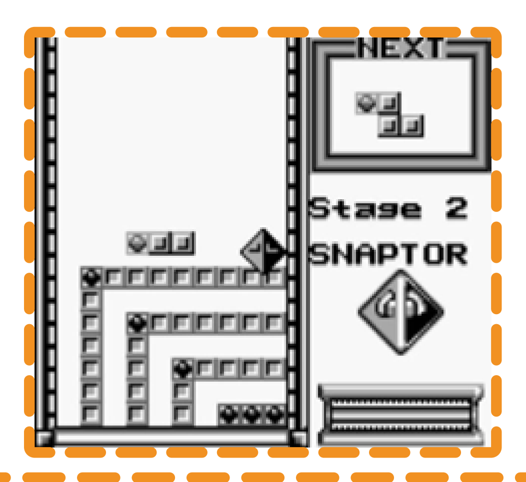


Haz una línea para hacer explotar las bombas

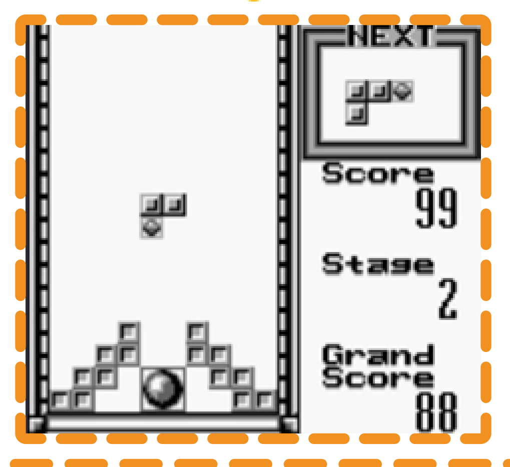
Conclusión

Tetris Blast es un juego muy recomendable, sobretodo si te gusta el Tetris pero ya estas aburrido de él. Tanto jugando solo como con un amigo, la diversión esta garantizada.

Skullo



Cada enemigo tiene sus propias habilidades



Ahora hay mas variedad de piezas

ANALISIS

WORMS ARMAGEDDON



1 - 4 JUGADORES

ESTRATEGIA

TEAM 17 1999

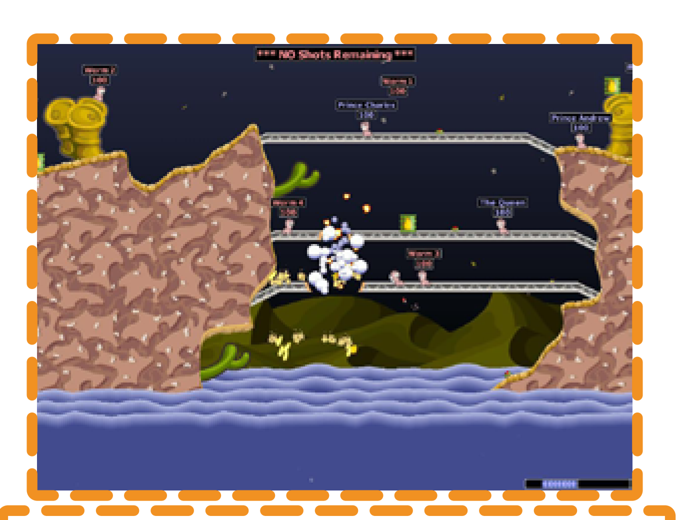


Con "Worms", Team17 creó una de las sagas más adictivas dentro del mundo de los videojuegos. En este caso nos ocuparemos de revisar el "Worms Armageddon", un título que llegó a la PSX y rápidamente se convirtió en un clásico mediante una clara premisa: soldados gusanos luchando por sobrevivir.

En este título de Estrategia, que para el ojo desprevenido puede pasar por un simple jueguillo, el ingenio, la paciencia y la inteligencia serán claves para alcanzar la victoria. La variedad y la dificultad de las misiones van aumentando con el progreso del juego y esto pondrá a prueba tus neuronas y tus nervios, enganchándote por horas y horas.

Jugabilidad

La jugabilidad de su versión en PC ha sido adaptada a la consola con resultados más que satisfactorios. El joystick responde a la perfección tanto a la hora de disparar, como a la hora de moverse e interactuar con los escenarios. Quizás algunas armas, ítems y movimientos sean un tanto complicados en un principio, pero tras un "prueba y error" os vais a acostumbrar rápidamente. Podemos decir entonces que, en un título que a primera vista parecería hecho exclusivamente para mouse y teclado, la jugabilidad con el joystick es muy cómoda y precisa.



Los gusanos saben disparar, pero no saben nadar

Gráficos

Muchas veces los gráficos 2D permitieron que los artistas que trabajaban en un juego dieran rienda suelta a su creatividad. Y este título es un claro ejemplo de ello. Hay mucha imaginación e ingenio en todo el apartado visual, haciendo que el juego nos sumerja en un entorno 2D muy elaborado y cuidado hasta el más mínimo detalle, sobre todo en los escenarios, en donde la cantidad y variedad de los mismos son un bello espectáculo para los ojos. Esto también se aplica en las armas, aunque en el caso de los gusanillos

casi todos son idénticos entre sí. Sin embargo este mínimo detalle (que no afecta en nada al apartado visual) se compensa con un muy buen editor que nos permite crear casi todo lo que se nos ocurra.

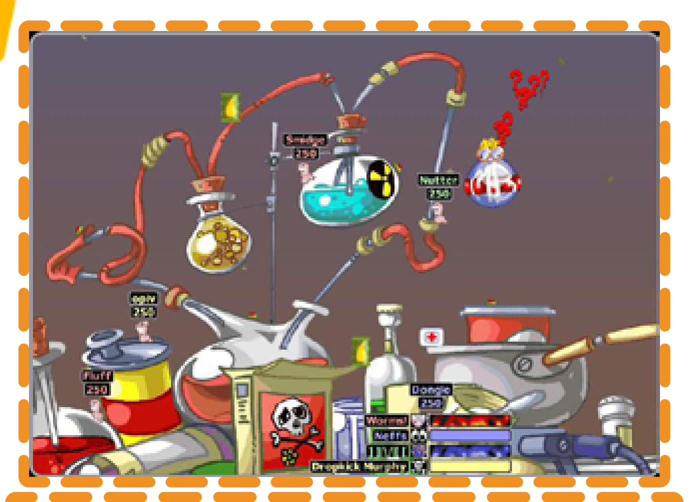
Sonido

Aquí también hay un trabajo muy bien pensado, ya que la banda sonora tiene el tinte bélico en su punto justo, sin perder la esencia "funny" que caracteriza al juego. Con el correr de las misiones, quizás sin que os



Da rienda suelta a tu imaginación creando escenarios

deis cuenta, las melodías irán envolviéndoles en un ambiente de combate estratégico, ya que van variando desde el comienzo de una misión hasta que, por ejemplo, os quedáis con un solo gusanillo tratando de sobrevivir frente a un batallón. El sonido de las armas cumple y las voces de los gusanillos aportan esa ese toque "funny" del que hablábamos, dando como resultado global una especie de mezcla genial entre la banda de "Rescatando al Soldado Ryan" y las clásicas y graciosas voces de ardillitas.



Con escenarios así, la guerra es cosa de risa



Muchos escenarios se hunden al cabo de un rato

Duración

Por su variedad y dificultad, este juego ofrece muchas horas de diversión tanto en el Modo Un Jugador como en el Multiplayer. Ya sea en una u otra forma, os vais a quedar pegados a la pantalla mientras el tiempo vuela sin que lo notéis.

Conclusión

Cuando llegó a mis manos este gran título, hubo tardes en que no veía la hora de volver del cole para ponerme a jugarlo. Y eso no me pasaba con muchos juegos. "Worms Armageddon" es un título que, por sus características particulares, atrae incluso a aquellos que no son muy amantes del género, ofreciendo diversión por un largo rato.





El juego ofrece batallas variadas para uno o más jugadores

ANALISIS



CONKER S BAD FUR DAY

1 - 4 JUGADORES

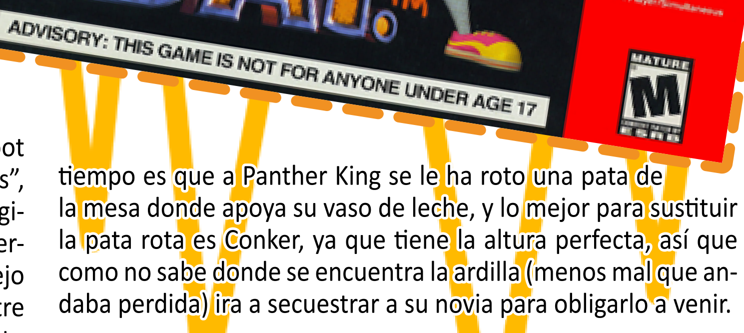
PLATAFORMAS

RARE 2001

En este [CENSURADO] juego de [CENSURADO] ¡Skullo! ¡quítame la censura por favor!

En el año 2001 Rareware lanzó este título el cual sería el único juego de Nintendo 64 que usaba un cartucho de 512 megas (caso aparte es Resident Evil 2 que necesita los 512 megas básicamente para almacenar los videos, en CBFD es todo motor gráfico del juego).

Conker es una ardilla que va a celebrar su cumpleaños con sus amigos al bar. Después de una noche divertida, Conker estaba tan borracho que al intentar volver a su casa se perdió, así que despertó con una terrible resaca y no sabía dónde estaba. Entonces nuestra ardilla tendrá que recorrer distintas localizaciones buscando el camino de regreso a su casa, mientras ayuda a solucionar problemas de otros personajes en un mundo lleno de humor negro, casi sin censura y en donde tienen lugar bastantes parodias basadas en películas y otras cosas.



Conker recorrerá sitios como una granja en donde hay un robot camuflado y una caldera que le cuelgan unos buenos "cojones", un nido de escarabajos donde manda un trozo de "mierda" gigante que es cantante de ópera, unas cuevas llenas de cavernícolas, dinosaurios y una discoteca, el castillo de un conejo vampiro, incluso obligan a nuestra ardilla a ir a la guerra entre roedores y osos de peluche donde tendrá que ir a salvar cierto soldado. Lo que no sabe nuestro protagonista durante bastante tiempo es que a Panther King se le ha roto una pata de la mesa donde apoya su vaso de leche, y lo mejor para sustituir la pata rota es Conker, ya que tiene la altura perfecta, así que como no sabe donde se encuentra la ardilla (menos mal que andaba perdida) ira a secuestrar a su novia para obligarlo a venir.



Me mola la pasta!

Gráficos:

Al tener 512 megas, los personajes y el paisaje cuentan con mayor número de polígonos de los que normalmente nos tiene acostumbrados la Nintendo 64, viéndose todo en general más "redondo" sin que se noten tanto los polígonos como en otros juegos. Además, cuenta con texturas suavizadas que emulan bastante bien la piel, el pelo, la hierba, la madera, la roca, el metal,... en el caso de los personajes, las texturas que emulan la piel (o equivalente) cubren los polígonos permitiendo que éstos se estiren y se encojan notándose lo menos posible. El gran trabajo que hay con las texturas junto con el de la animación de movimientos, hace parecer como si los personajes se movieran de forma natural.

Este juego cuenta con sombras dinámicas en tiempo real, es decir, no simplemente tenemos una sombra proyectada que coincide y sigue lo que hace un personaje u objeto, sino que ésta se adapta al medio, no solo se proyecta en una dirección dependiendo de donde venga la fuente de luz, sino que va cam-



Trozo de mierda gigante.

biando el ángulo dependiendo de si el personaje está más cerca o más lejos de la fuente de luz, puede ser más intensa o menos dependiendo de la intensidad de la luz y se puede proyectar más de una sombra si hay más de una fuente de luz. Esto no se había visto antes en Nintendo 64, sombras en tiempo real sí, pero dinámicas no.

Sonido:

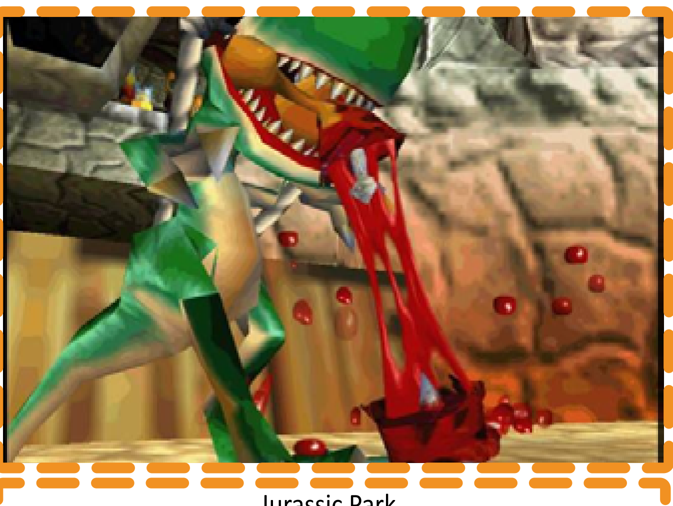
Hay una amplia variedad de efectos sonoros y voces que llenan todo el juego pareciendo lo más real posible. Todos los personajes tienen voz, los efectos de sonido están cuidados hasta el detalle, como por ejemplo todo tipo de pasos según donde pisemos, el agua, las distintas armas, hasta el sonido de cómo va corriendo la "mierda" viscosa o las vísceras esparciéndose y la sangre salpicando.

La música es excelente encajando perfectamente en cada zona del juego (véase el tema de los pedos mientras recorremos conductos llenos de "mierda"), además ciertas zonas cuentan con temas interactivos que se van modificando según el sitio que vayamos pasando o la situación que se dé en un preciso momento.

Hay que decir que el juego tiene Dolby Surround.

Jugabilidad:

Muchos juegos de Nintendo 64 tienen un control muy suave a la hora de mover el personaje, conforme se va inclinando la palanca analógica, el personaje poco a poco se mueve más rápido, desde caminar poco a poco a ir caminando cada vez más rápido, hasta que empieza a correr y acaba corriendo lo máximo



Jurassic Park.

posible que nos deja el juego. CBFD no es menos y posee este control suave. A parte tiene el juego de cámaras que nos tiene acostumbrados las joyas de la consola y nos permite ponerla a nuestro antojo, los botones C derecha e izquierda cambian el ángulo de la cámara, C arriba cambia el zoom, C abajo coloca la cámara detrás de Conker y el R pasa a modo primera persona.

En principio Conker puede saltar y planear usando su cola para llegar a plataformas un poco alejadas, el arma por defecto es una sartén. Durante la aventura podremos hacer numerosas acciones distintas gracias al "context sensitive", podremos usar todo tipo de objetos o armas, incluso podremos cambiar de estado, como por ejemplo emborracharse para atacar meando, recuperarse de la resaca tomando una pastilla o entrar en modo matrix.

en ciertas zonas somos libres de usar ciertas armas sin que haga falta el context sensitive, a parte del control normal, si dejamos pulsado el R pasaremos a modo primera persona y controlaremos a la ardilla como si se tratara de un shooter, el joystick sirve para apuntar, los C para moverse y Z para disparar.

También podemos ir montados encima de un dinosaurio que



Matrix

devora cavernícolas o en una tabla de surf voladora.

Duración:

La aventura dura alrededor de 20 horas, pero luego queda un adictivo y variado modo multijugador de hasta 4 personas a pantalla partida. Hay distintos tipos de juegos como por ejemplo la carrera en tabla de surf voladora, robar los huevos de los dinosaurios, atravesar fuego enemigo corriendo, robar dinero del banco, guerra por equipos o todos contra todos. Se pueden modificar las opciones, poniendo personajes que lleve la consola, cambiar la dificultad o elegir equipo. En los juegos donde se usan armas hay gran variedad de armas.

Conclusión:

Gran pieza de coleccionismo difícil de encontrar debido a que salieron pocas copias del juego, además, gran juego de lo último que salió para Nintendo 64, bien hecho, divertido y muy original.

El Mestre

ANALISIS

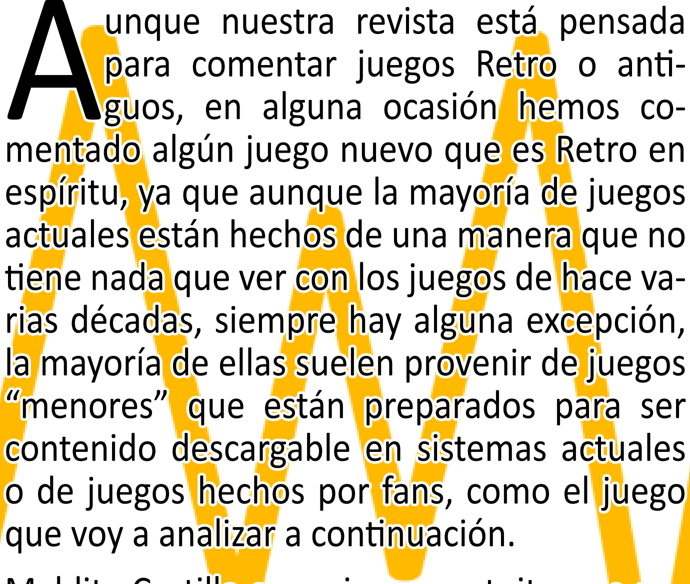
PC

MALDITA CASTILLA



ACCION PLATAFORMAS

LOCOMALITO 2012



Aunque nuestra revista está pensada para comentar juegos Retro o antiguos, en alguna ocasión hemos comentado algún juego nuevo que es Retro en espíritu, ya que aunque la mayoría de juegos actuales están hechos de una manera que no tiene nada que ver con los juegos de hace varias décadas, siempre hay alguna excepción, la mayoría de ellas suelen provenir de juegos “menores” que están preparados para ser contenido descargable en sistemas actuales o de juegos hechos por fans, como el juego que voy a analizar a continuación.

Maldita Castilla es un juego gratuito que podremos descargarnos desde la página de su creador (Locomalito.com) y que encantará a los fans de la saga Ghost and Goblins, pues es un homenaje muy particular a esta, aunque hecho todo con un toque personal, un toque que solo le podría dar un auténtico fan, tanto de los videojuegos clásicos, como de las novelas de caballeros, fantasía y terror. En este fantástico título nuestro caballero (Don Ramiro) y sus 3 compañeros recorrerán Tolomera del Rey para eliminar a los malvados monstruos que la habitan y acabar así con su maldición.





El Rey y nuestros 3 compañeros

Gráficos

Lo primero que vamos a notar es que el juego tiene un filtro para simular un monitor de árcade antiguo, si no nos gusta el efecto lo podemos quitar, aunque pierde parte del en-

canto. Los sprites de los personajes son bastante grandes y con diseños muy graciosos, tanto nuestro protagonista como los diferentes enemigos, llegando el punto que un cuerpo sin cabeza ni manos corriendo por la pantalla nos puede sacar una sonrisa (ha sonado un poco raro, pero es verdad). Los fondos son muy variados y llenos de detalles, recorreremos poblados, pantanos, castillos, bosques y el mismísimo infierno hasta dar con el final de la aventura. Muchos personajes nos recordaran a los de Ghost and Goblins, desde el protagonista, hasta algunos de los enemigos, de hecho en la parte final del juego nos encontraremos con los "hermanos" de cierto demonio rojo de Capcom.



Inicio de la aventura

Sonido

El trabajo de Gryzor87 en el apartado sonoro es increíble. Los temas musicales tienen un aire un aire misterioso y siniestro que nos pone en situación rápidamente, aunque lo mejor es el estilo que tienen, recordando mucho a los clásicos de los árcades. Los sonidos también son muy clásicos, para no romper la "esencia" Retro.

Jugabilidad

Un botón salta y otro dispara, tan simple como eso. El control responde de manera muy eficiente, podremos disparar tanto en horizontal, como hacia arriba o abajo, y los saltos po-



Recorriendo el pantano

dremos intentar corregirlos ligeramente por si nos hemos pasado, hay que agradecer que en ese sentido el juego no sea tan parecido a Ghost and Goblins, todos recordamos como Sir Arthur daba un salto ligeramente malo y acababa en el fondo del abismo. Además de esto, nuestro personaje podrá subir por cadenas, cuerdas, lianas, y encontrar algunos objetos especiales que le darán alguna habilidad extra (el Hada que nos ayuda disparando a enemigos, el Escudo que nos protegerá de un golpe, la Llave que le permitirá abrir puertas, además de otros como la Bola de Cristal o las Botas especiales).

Las armas principales son 4: La espada, que es rápida y de largo alcance, el hacha que tie-



Todo el equipo combatiendo a las Arpias

ne una trayectoria semicircular (de esas que si estás muy cerca puede pasar por encima de los enemigos) pero es bastante fuerte, la hoz que pese a su poco alcance volverá a nosotros como si fuera un bumerang y las bolas con cadena, que son algo mas lentas, pero son el proyectil mas grande, de manera que viene muy bien para golpear a enemigos pequeños o a jefes en sitios específicos. Aunque todas tienen su utilidad, siempre he preferido usar las bolas, o la espada. Si nos matan una vida, empezaremos directamente con la espada.

Duración

El juego consta de 5 niveles iniciales donde tendremos que sortear peligros, eliminar enemigos, jefes intermedios y jefes finales. La dificultad es bastante gradual, empieza siendo muy asequible y termina siendo bastante duro, vamos, lo normal en un buen juego. Quizás penséis que 5 niveles son pocos, y si sois buenos habréis visto el final del juego en poco más de una hora. Sin embargo, en ese final os dirán que como no habéis conseguido las 5 Lágrimas de Moura, vuestra misión ha sido en vano. Esas Lágrimas están escondidas en cada uno de los niveles, en general no es difícil encontrarlas, sin embargo hay un par que pueden ser bastante difíciles de localizar. Una vez las tengamos todas y venzamos al enemigo final, se accederá a una nueva parte del juego, donde directamente iremos al mundo de los demonios y donde nos espera la parte más dura del juego, alargando su duración considerablemente.



Uno de los numerosos enemigos finales



¡Cuidado con Crazy Quixote!

Si acabamos esta parte veremos un final distinto, pero aun así, seguro que nos hemos dejado algunos de los "retos" que nos propone el juego, por ejemplo, invocar a la Dama del Lago, encontrar el poblado Gamusino o pasarlo sin gastar continuaciones. Aquí ya depende de las ganas de uno de seguir jugando hasta ver dónde puede llegar. Hay que decir, que el juego no tiene passwords ni graba partidas, hay que pasárselo de una sentada, como en los viejos tiempos.

Conclusión

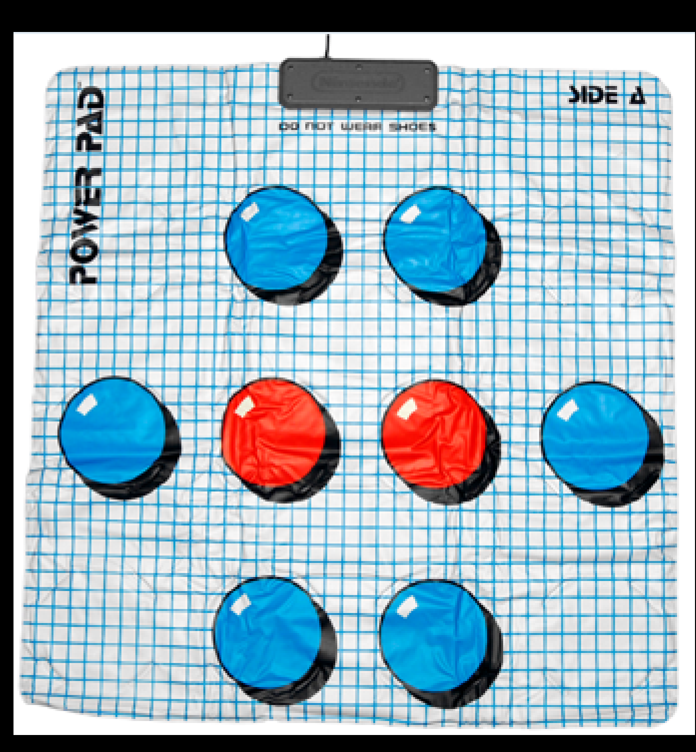
Maldita Castilla es un juego casi obligatorio para cualquier fan de los Ghost and Goblins y títulos similares. No se me ocurre nada malo que decir de él, además el mimo que le han dado sus creadores es tal, que incluso podemos descargarnos un manual (hecho al estilo de un libro antiguo), portada para hacernos una caja de DVD, posters... todo gratis en la página web de su creador. Quiero dar las gracias y agradecer el esfuerzo hecho por este y todo los involucrados, por dar un juego de estilo clásico, hecho con tanto mimo y calidad.

Skullo



POWER PAD

Skullo





El Power Pad es un periférico para NES creado por Bandai en 1986 y tenia la particularidad de ser un mando-alfombra, de manera que estaba pensado para ponerse en el suelo y ser jugado con los pies. Esta alfombra contaba con dos lados diferentes, uno con 8 botones y otro con 12, y se usaba uno u otro según el juego, además valía tanto para uno como para dos jugadores.

Al ser Bandai la creadora de este periférico la mayoría de juegos que salieron estaban creados por esa compañía, la verdad es que no hubo demasiados títulos que lo utilizasen pero creo que puede ser curioso hacer un pequeño repaso de algunos de ellos.

Stadium Events/World Class Track Meet/Running Stadium: Este juego nos propone una serie de pruebas olímpicas que tendremos que jugar con la alfombrilla, desde la típica carrera contra un oponente, hasta el salto de longitud o los 100 metros vallas.





Stadium Events



Dance Aerobics

Dance Aerobics: En este juego tendremos que seguir las instrucciones que nos dicen para cumplir una serie de ejercicios, basados en el ritmo y la coordinación.

Short Order / Eggsplode!: En este cartucho nos encontramos con dos juegos diferentes: Short Order tenemos que ir pisando los botones de la alfombrilla para añadir los diferentes ingredientes de una hamburguesa, lo difícil es que tendremos que memorizar la combinación de ingredientes y luego hacerla nosotros antes de que se nos acabe el tiempo. Eggsplode es un juego en el que tendremos que ir pisando las bombas que van colocando unos zorros en un nido de gallinas antes de que exploten, intentando no pisar los huevos de gallina por error, hay 12 nidos y cada botón del Power Pad representa uno diferente.

Street Cop: En este juego tomamos el papel de un policía que ha de buscar, perseguir y golpear a criminales.



Short Order



Eggsplode



Street Cop

Super Team Games: Este juego nos vuelve a proponer diversas pruebas a superar con la alfombrilla, aunque esta vez no serán eventos olímpicos, si no pruebas de campamento, donde tendremos que correr, nadar, saltar troncos, empujar una pelota o andar de lado (disfrazados de cangrejo) entre otras cosas.

Atlethic World: Es otro juego de pruebas deportivas para el Power Pad, además de la típica carrera y el salto de vallas, se añaden otras como el ir subido en una barca por el rio, o el salto entre troncos.

Totsugeki! Fūun Takeshi Jō y Fūun! Takeshi Jō Two: Estos juegos no salieron de Japón, pero debido a su temática me veo obligado a comentarlos, pues están basados en las alocadas pruebas que se hacían en el programa de televisión Takeshi's Castle (Humor amarillo en España) que estaba presentado por el famoso Takeshi Kitano.



Super Team Games



Atlethic World



Totsugeki! Fūun Takeshi Jō

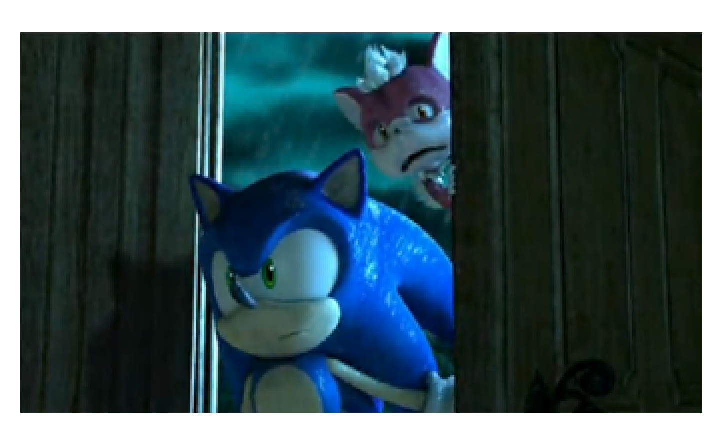
Además de estos juegos habían algunos mas compatibles con el Power Pad, pero no salieron de Japón. Supongo que al ver las imágenes de este periférico muchos habréis pensado en la alfombrilla de baile que se popularizó en los 90 con los juegos musicales de Konami (El Dance Pad) de hecho la alfombrilla que salió para Gamecube con el Dance Dance Revolution de Mario, también fue llamada Power Pad (quizás por nostalgia) pero de ese periférico ya hablaré en otro número con mas detalle.



REVISIÓN

SONIC: NIGHT OF WEREHOG

Hace poco me enteré de casualidad de la existencia de un corto de Sonic que desconocía, al parecer salió con motivo del videojuego Sonic Unleashed (ya sabéis ese en el que Sonic se convierte en hombre lobo, o Lobo-erizo o como sea) pese a no haber jugado al juego, me llamó la atención el corto y decidí verlo. Debido a su poca duración (no llega a 12 minutos) y a que su historia es sencilla (y sin diálogos) va a quedar una "Revisión" bastante mas escueta de lo normal. Por cierto, si alguien siente curiosidad y quiere ver el corto, se puede encontrar fácilmente por internet, incluso esta subido a Youtube.



Ficha de la Película:
Título: Sonic: Night of Werehog
Dirección: Takashi Nakashima
Productores: Kouichi Fukazawa, Masahito Imamura, Takeshi Ito, Hisao Oguchi, Hideki Okamura, Okitane Usui
País: Japón
Año: 2008
Duración: 11 minutos

Historia del videojuego:
Bueno, como muchos sabréis en la historia de Sonic Unleashed el Doctor Robotnik (Eggman) consigue atrapar y convertir a Sonic en una especie de hombre lobo, tras esto Sonic conoce a un personaje llamado Chip que se convierte en su acompañante improvisado.



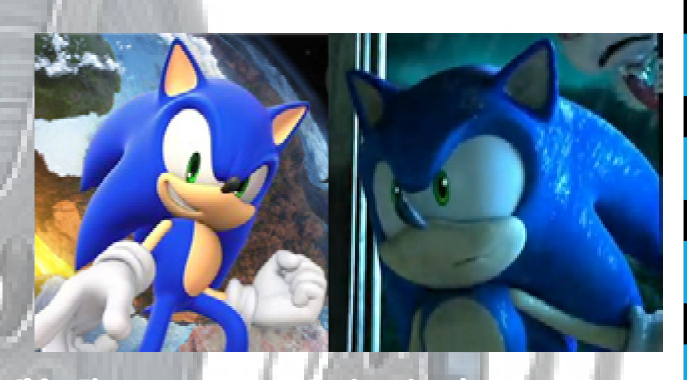
Historia de la película:
Toda la historia de la película transcurre cuando Sonic y Chip entran en una mansión encantada donde habitan unos fantasmas.
Como se puede ver, el corto no explica como Sonic llegó al estado de Lobo-erizo, ni como conoce a Chip, mas bien es una "extensión" de la historia del juego.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Dos chicos entran un caserón abandonado y son asustados por los fantasmas que allí habitan, tras esto comprobamos que el motivo del susto no es otro que complacer a una chica fantasma, ya el que tenga la mejor foto obtendrá un beso. Seguidamente nos encontramos con que entran en la casa Sonic y su nuevo compañero Chip. Sonic camina tranquilamente sin inmutarse pero Chip esta aterrorizado, y no es para menos ya que los fantasmas la han tomado con él y están consiguiendo muy buenas fotos (y por lo tanto besos de la chica fantasma). En una de las fotos, la chica ve a Sonic, que no parece estar asustado y los dos fantasmas salen a buscarlo con la intención de conseguir una foto de Sonic aterrorizado. Lo único que consiguen es provocar que Sonic se convierta en lobo-erizo y se libre un combate entre ellos, gracias a la intervención de Chip, Sonic consigue tener algo de ventaja (eh, es difícil pelear contra un fantasma) y al final consigue echar a los fantasmas de la casa. Justo antes de irse, la chica fantasma logra ver una foto de Sonic en Lobo-erizo y decide irse con él ocupando el lugar de Chip (el cual no parece estar muy de acuerdo). FIN.

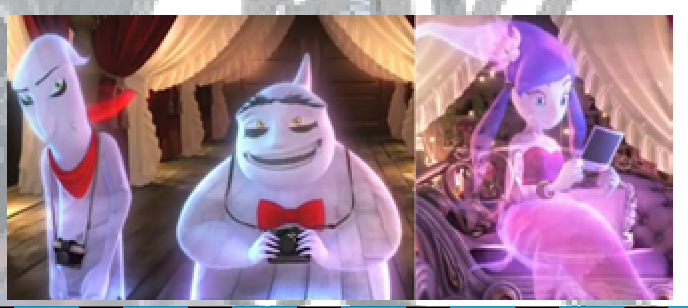
Los personajes

Sonic: El aspecto de Sonic es el que acostumbra a tener en los juegos modernos. Su actitud de chulo queda reflejada, no así su velocidad, ni sus comentarios provocadores, pero claro, la acción transcurre en una casa, y la película no tiene diálogos, así que es algo bastante lógico. Además, como ya he dicho esta película hace hincapié en el tema del lobo-erizo mas que en el propio Sonic.





Chip: El nuevo amigo de Sonic es igual que en el juego y su actitud de "acompañante" también es bastante básica (ya sabéis, el héroe es el valiente y el acompañante el que pasa miedo). Una vez mas, debido a la poca duración de la película, no se puede decir mucho del personaje.



Fantasmas: Son 3, dos chicos y una chica. Los dos chicos se dedican a intentar complacer a la chica y en eso se basa toda la historia. Si no fuera porque sale Sonic, diría que los fantasmas son los verdaderos protagonistas del corto.

Conclusión:

Es difícil valorar este corto, es divertido y sencillo, pero no tiene mucho que ver con Sonic mas allá de su propia aparición. Es muy infantil, pero también es muy simpático y los personajes están muy bien hechos. Pese a que es previsible todo lo que va a pasar, no aburre, lo cual siempre es positivo. Gustará mas a los curiosos que a los que esperen ver algo centrado en Sonic



Skullo





TINGLE

En este número tengo el "placer" de hablar sobre un personaje muy particular, odiado y querido a partes iguales, estoy hablando del estrambótico, avaricioso e inimitable Tingle.

Su primera aparición fue en Zelda: Majora's Mask en Nintendo 64, un juego que contenía muchos conceptos y personajes extraños (cosa que a mi, personalmente, me encanta) de todos ellos podríamos decir que el único que tuvo una presencia fuerte en los Zeldas posteriores fue este extraño hombre vestido de verde, que pronunciaba sin sentido alguno sus "palabras mágicas" (Tingle Koolo-Limpah! o algo por el estilo) y que sentía un especial interés por nuestras rupias.

Según su historia en Majora's Mask, Tingle es un Hyliano de 35 años que adora las Hadas del Bosque y aspira a convertirse en una de ellas, siempre va vestido con una especia de disfraz de duende de color verde (debe tener gustos similares a los de Link) y suele viajar volando con su globo rojo. Esto último le facilita su tarea de hacer mapas, que luego venderá a Link, y es que además de las Hadas, a Tingle le encantan las rupias, cosa que se demuestra en casi todos los juegos en los que aparece.

Tras su debut, Tingle tuvo una aparición en el Zelda: Oracle of Ages (Game Boy Color), lo que demostró que el personaje no había sido olvidado, su siguiente cameo fue en Super Smash Bros Melee (Gamecube) donde lo veíamos flotando por la pantalla de la Gran Bahía (podíamos usar su globo de plataforma, o explotarlo para hacerle caer) y también como trofeo. Todo esto solo era un pequeño aviso de lo que se avecinaba, pues Tingle tendría algo más que un simple cameo en el siguiente capítulo de la saga Zelda.

En Zelda: The Wind Waker (Gamecube) Tingle estaba prisionero en la cárcel y debíamos ayudarlo a escapar, a cambio él nos regalaría



Tingle en Majora's Mask



Trofeo en Smash Bros Melee



Tingle en Oracle of Ages



Tingle y su particular familia



Tingle y el Tinglevisor en Wind Waker

un Tinglevisor (Tingle Tuner), para que pudiéramos llamarle en caso de necesidad. Lejos de ser un simple ítem del juego, el Tinglevisor daba la opción de añadir un segundo jugador, que conectando su Game Boy Advance al segundo puerto de mandos de Gamecube, manejaría a Tingle desde la portátil. Esta extraña particularidad servía para que el segundo jugador ayudara (o fastidiara) al primero usando bombas contra los enemigos, pero no solo eso, pues en el juego se podían conseguir unas estatuas doradas de Tingle que adornarían su Isla en caso de encontrarlas. Estas estatuas estaban en cofres ocultos dentro de las principales mazmorras del juego, y solo podían ser vistas por el jugador que manejaba el Tinglevisor, una vez este las localizara y les lanzara una bomba, haría aparecer el cofre en el juego, haciendo que el primer jugador lo pudiera abrir y encontrar así el tesoro.

Además de esa función de ayuda/fastidio, y búsqueda de tesoros ocultos, el Tinglevisor servía par encontrar al hermano perdido de Tingle, un momento... ¿Tingle tiene hermanos? Pues al parecer si, y es que si visitábamos la Torre de Tingle en Wind Waker, veíamos que habían dos personajes parecidos a él. Lo mas gracioso es que uno de los que encontramos en la torre no era un hermano de Tingle, si no un naufrago (llamado David Jr) que acabó en la Isla de Tingle y se terminó convirtiendo en "uno de ellos". Hablando con estos personajes descubres la existencia de otro hermano que abandonó la isla, y que solo podremos encontrar si usamos el mencionado Tinglevisor. Por si alguien desconocía este dato (que me extraña) le diré que no hace falta que le busque por todo el mundo, que empiece por el principio del juego y lo encontrará mucho antes. Por si fuera poco, la aparición de Tingle no terminaba con el Tinglevisor y la historia de sus hermanos, pues una vez avanzamos en el juego nos tocará pagarle muchísimas rupias para que nos ayude con una serie de mapas, haciendo que tengamos que recurrir a él en repetidas ocasiones.

Tras el protagonismo indirecto en el primer Zelda de Gamecube, Tingle volvió a los cameos, inicialmente en Zelda: The Minish Cap (donde volveríamos a ver a sus hermanos) y también en los juegos diseñados para varios jugadores, Four Swords, donde aparecía para robar objetos que los jugadores no habían recogido.

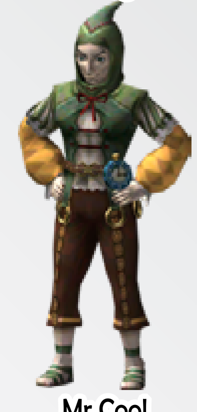
En el siguiente capítulo de la saga Zelda, Twi-



Las estatuas de Oro de Tingle



Tingle en Four Swords Adventures



Mr Cool



Debut en solitario de Tingle



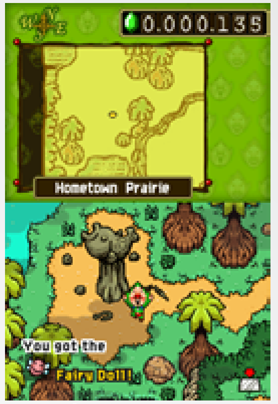
Tingle's Balloon Fight DS



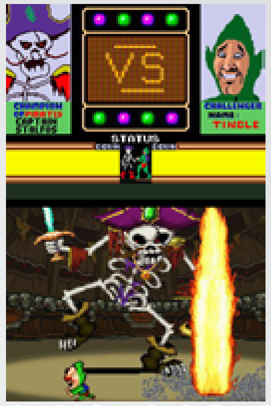
Color Changing Tingle's Love Balloon Trip

llight Princess (Gamecube y Wii) Tingle no aparecía directamente, sin embargo hay un personaje llamado Mr Cool que se puede considerar "el Tingle" de ese juego, no solo por su aspecto, si no por su particular carácter. Sin embargo, el hecho de no salir en ese juego no significaba que se hubieran olvidado de él, pues Tingle iba a tener su propio juego para Nintendo DS, donde se pues también tuvo su versión particular del clásico Balloon Fight de NES, reconvertido a Tingle's Balloon Fight DS, y un último juego mas llamado Color Changing Tingle's Love Balloon Trip todos para Nintendo DS.

Tras todo ese protagonismo, Tingle volvió a sus apariciones puntuales, como ayudante en el Smash Bros Brawl o su cameo en en Zelda:



Tingle's Rosy Rupeeland



Parodia del Arcade de Punch Out!

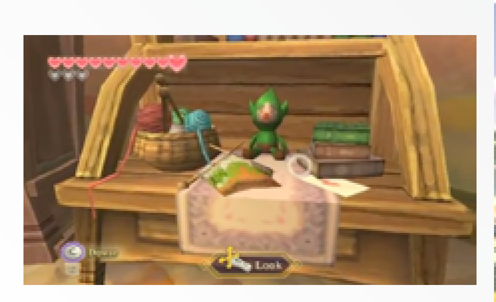


Color Changing Tingle's Love Balloon Trip

nos explicaría entre otras cosas, el origen de su particular aspecto o su pasión por las rupias. Ese juego tiene el curioso nombre de Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland también conocido como Tingle el pimpollo y el vergel de Rupialandia y solo fue lanzado en Japón y en Europa.

Ese título no fue el único que protagonizaría, Skyward Sword de Wii, seguramente a la espera de volver a tener otro título propio. Mientras esperamos a que eso suceda, iremos disfrutando de este particular personaje con sus mas que posibles cameos en los títulos nuevos de la franquicia Zelda y es que alguien tiene que encargarse de vaciar los bolsillos de Link.

Skullo



Muñeco de Tingle en Skyward Sword



Tingle en Smash Bros Brawl



Tingle en su globo


¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC...
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO



INTRODUCCIÓN

Todos sabemos que la piratería en los videojuegos siempre existió y hasta hoy en día las compañías actuales luchan como pueden contra este "mal" para la industria... o "bien" para muchos. Lo que sí es cierto, es que para estas corporaciones, la piratería siempre fue un verdadero problema, quizás no tanto en los países más desarrollados, pero ya desde las épocas de la Atari 2600 en donde es probable que muchos de nosotros todavía no habíamos nacido, los piratas chinos ya estaban a la orden del día con sus clones de Atari 2600, la primer consola de la industria con ventas masivas, y una de las consolas con más clones. Si bien el verdadero apogeo de Atari 2600 en los países donde esta querida industria siempre apuntó, duro entre 1977 y 1983, su vida pirata duro aun más tiempo de lo que uno puede imaginar, y fue hasta la propia Coleco la que intervino de manera "indirecta" en esta piratería, con el Módulo de Expansión #1 para ColecoVision, el cual permitía jugar juegos de Atari 2600 en una Coleco Vision. Esto llevó a que Atari demandará a Coleco, pero curiosamente fue Atari quien perdió el juicio, por lo que permitió que hasta la propia Coleco saque su clon de Atari 2600 pagando una licencia; este clon de Atari 2600 fue llamado Coleco Gemini.



Viendo el éxito de Atari y las grandes ganancias que su exitosa consola le dejaba a la empresa, los piratas chinos empezaron el ataque pirata lanzando sus clones a través de mano de obra barata con ventas a muy bajo costo, razón por la cual también lograron vender enormes cantidades en varios países. Pero no fue sólo china la que produjo clones, países como México, Brasil y Argentina también lanzaron sus propios clones, dando como resultado mayor venta de consolas piratas que originales en esos países. Una buena alternativa para Atari sería licenciar algunos de estos clones, por ejemplo la empresa Skydate S.A. de Argentina, produjo un clon replica de la Atari 2600 Jr. (aunque también parece que fueron manufacturados en Taiwan) y

esta obtuvo la licencia oficial de Atari, por lo que les dejaría ganancias aseguradas, otro buen ejemplo fue la empresa brasileña Polyvox, que fabricaba bajo la supervisión de Atari y en 1985 fabricó un clon del modelo Darth Vader con algunas evidentes modificaciones. Por lo tanto, las consolas originales en estos países eran escasas, y predominaban las consolas licenciadas y los clones. Mientras el primer mundo ya disfrutaba de la nueva generación, por estos lados se formaba la guerra de consolas licenciadas vs. clónicas, pero no solo fue Atari 2600 la afectada ya que hasta ColecoVision tuvo que optar por la producción de clones licenciados para no perder ventas, y así siguió durante toda la década de los 80.



Nintendo ni siquiera se fijaba en el mercado emergente, y Sega eran respaldada por empresas como TecToy (quien actualmente sigue produciendo nuevos modelos de MegaDrive y Master System, y hasta patentó su propia consola llamada “Zeebo”), quien se encargó de la fabricación y distribución de diversos modelos de Master System y Sega Megadrive principalmente en Brasil, pero también en países vecinos, de todos modos no bastó para enfrentar los ejércitos de clones chinos y taiwaneses.

Hoy en día, con los medios de comunicación masivos, el acceso más fácil a la información vía internet y demás, no permite que la piratería engañe tanto a la gente como lo supo hacer durante muchísimo tiempo, pero aun así la piratería no deja de estar presente en todos lados, ya sea en clones mediocres de Wii (Wee o Vii), los “PMP” que son reproductores multimedia de muy baja calidad que permiten emular algunas consolas y por lo general han sido lanzados con un diseño clónico de la PSP, en portátiles chinos de Sega Megadrive o incluso de sobremesa . En cuanto a los juegos, hoy por hoy uno mismo produce muy fácilmente sus propias copias piratas a través de CDs y DVDs, pero de todos modos son los piratas quienes se encargan de hackear los firmwares de cada consola o lanzar sus propios chips para lectoras. Incluso en el mundo de las Nintendo DS, hay una enorme cantidad de tarjeta flash (en su gran mayoría de origen asiático) que permiten entre otras cosas, jugar todos los juegos del catalogo de la DS. Algunos si bien son de bajísima calidad, otros como la SuperCard DsTwo nos permiten hasta emular juegos de Game Boy Advance en una Nintendo DS o 3DS a la perfección.

En definitiva, es bien sabido que la verdadera capital de la piratería se encuentra en China y el 95% de la piratería es originaria en dicho país, por eso esta sección la homenajeamos con el obviado nombre de “Made in China”.

EL MUNDO DE LOS FAMICLONES PARTE -1-

En Japón la exitosa consola de 8 Bits de Nintendo se llamó Family Computer, mejor conocida como Famicom. En Estados Unidos, Canadá, Australia y la gran mayoría de los países de Europa se llamó Nintendo Entertainment System, más conocida con las siglas NES. No importa que fueran modelos muy diferentes entre sí, que cada región tuviera sus juegos exclusivos, que tuvieran nombres diferentes, etc; lo que sí es cierto es que estos dos modelos, siempre fueron acompañados de la mano, siendo para la gran mayoría una misma consola, solamente diferenciada por modelos y distribución de juegos por región entre Europa y EEUU (PAL - NTSC). La historia de esta consola es repetida y la gran mayoría ya la conoce, en resumen, permitió que los jugadores japoneses, norteamericanos, europeos y australianos, puedan disfrutar durante la década de los ‘80 y principios de los ‘90, de una de las mejores consolas de la historia, hasta la llegada de los 16 bits.

Pero recién a principios de los ‘90, esta consola tuvo su verdadero éxito en la mayoría de los países emergentes. Dendy en Rusia y Ucrania, Pegasus en Serbia, Bosnia, y Polonia, Family Game en Argentina y Uruguay, y algunos otros nombres inventados que invadieron otros países de Latinoamérica (tengo entendido que en Chile y México, la NES si se la conocía como tal a pesar de la presencia de la piratería), de Asia (excepto Japón), Sudáfrica, y países del medio oriente.

No importa como se llamasen o que marca tuvieran, todas tenían el mismo origen, China y Taiwan, solo que las empresas que importaban estos clones, le ponían la etiqueta de su compañía y la vendían bajo marca. Por lo que una Micro Genius VIQ-501 era llamada Dendy en Rusia, Nichiman en



Dendy, la Micro Genius Rusa



Cartuchos pirata, con juegos de NES y Famicom

Colombia, mientras que en otros países simplemente era la “Micro Genius”.

Para contarles bien como fue el mundo de los famiclones en los ‘90 (ya que hasta hoy en día esto sigue, con clones de bajísima calidad que imitan consolas actuales, como la PolyStation 3), me tengo que basar en mi experiencia de cómo se vivió este engaño en mi país (Argentina), una historia que fue bastante similar en el resto de los países emergentes de todo el mundo.

Aunque los fanboys argentinos de Nintendo lo nieguen una y otra vez, es sabido que Nintendo nunca puso ni un solo dólar para distribuir oficialmente su consola de 8 bits en mi país (historia que ha repetido siempre hasta estos días), y es por eso que en esos tiempos se vivió prácticamente una generación atrasada, y la presencia de una NES original era prácticamente escasa, debido a que solamente se podían conseguir bajo importación a precios extremadamente excesivos, sólo siendo las familias adineradas quienes pudieran adquirir una. Los videojuegos eran un tema fuerte en todo el mundo y por supuesto que Argentina no era la excepción, los juegos de PC no faltaban por ningún lado (aunque poca gente tenía PC en aquellos tiempos), pero sin embargo la famosa consola de 8 bits de Nintendo nunca llegaba, pero esto terminó a principios de los ‘90, gracias a que los piratas chinos fabricaron una enorme cantidad de variantes de clones y los distribuyeron en casi todo el mundo, en donde las empresas importadoras le agregaban el nombre de su empresa, y vendían estos clones bajo su nombre. Nosotros también pudimos disfrutar de la NES/Famicom, tarde pero seguro, pero nunca fuimos conscientes de que se trataba de una consola clon

de NES o Famicom. Ni siquiera sabíamos de la existencia de esos nombres, para nosotros simplemente era el "Family Game" ya que la gran mayoría de los clones que empezaron a prosperar, llevaban ese nombre. Nadie sabía el origen de esta consola ni a quién pertenecía realmente, sólo se sabía que era un éxito de ventas debido a su bajo costo y a su enorme catálogo de cartuchos intercambiables (basados en los de Famicom) que combinaba tanto los juegos de Famicom, como los de NES, y un sin fin de juegos piratas, dando la posibilidad que el catálogo de los famiclones sea incluso aún mayor que los verdaderos catálogos de NES y Famicom. Nosotros pensábamos que esta consola se vendía en todo el mundo, ya que hasta pudimos disfrutar de varios títulos que estaban completamente en Japonés.



Family Game, la mas popular

Pero el Family Game solo era el nombre popular que recibieron estos clones basados en la Famicom (probablemente por la cercanía de China a Japón). Existía una enorme variedad para elegir como: Bit Game, Froggy, Family Game Action Set, Bitman, Argenvision, Electrolab (fabricado aquí mismo, y famoso por su forma redonda y ser uno de los pocos en poder reproducir Castlevania 3), y algunos clones de la empresa Taiwanesa Micro Genius quien fue la encargada de fabricar el modelo que se vendió en Rusia bajo el nombre Dendy, distribuido por la compañía Steepler Ltd. (Recomiendo ver un documental ruso que se subió a YouTube llamado "La maldición del Elefante Gris" para más información sobre esto). Por supuesto que no tardaron en llegar los clones que imitaban el modelo de Sega Megadrive 2 y más tarde el de PSone.

No importaba la forma y el nombre del Famiclon, por más que fuera un Bitman o un Electrolab, uno se refería a su consola como "El Family". Es por eso, que si se comunican con alguien de mi país, y le hablan de la NES probablemente no les entiendan, pero ellos sí van a recordar con mucho cariño una consola llamada Family Game, de alguna compañía desconocida, y también es probable que al mostrarles una Famicom, piensen que esa fue la consola que tuvieron en su infancia.

El Family Game su fama la ganó más que nada gracias al popular Super Mario Bros, pero también a los multicarts "64 en 1" o "76 en 1" que contenían juegos clásicos como Excite Bike, Popeye, Ice Climber, Circus Charlie, Galaxian, Mario Bros, Battle City, Mappy, Star Force, Gradius, etc. También se hicieron muy populares juegos que venían en cartuchos individuales o en multicartuchos de 4 en 1, como Contra, Megaman, TMNT, Captain Tsubasa (en su versión original japonesa), Double Dragon, Super Mario Bros 3 y un largo etc. Curiosamente juegos como los Zelda, Kirby's Adventure, Metroid, Kid Icarus, y Castlevania 2 prácticamente eran desconocidos ya que casi ningún Famiclon podía correrlos bien, y además los cartuchos de estos eran prácticamente nulos. El hecho de haber vivido bajo este engaño de los Famiclones, hizo que muchos se sorprendieran cuando se enteraron de que vivieron engañados durante una década.

El Famiclon tenía sus ventajas y desventajas las cuales hablaré en el próximo número de la revista, pero aún así por estos lados se les guarda muchísimo cariño pese a que muchos se rompían con mucha facilidad. Por estas razones muchos no ven con buenos ojos esa consola occidental que jugaban los americanos y los europeos llamada Nintendo NES, ni tampoco a la compañía en general (ya que muchos hasta estos días ignoran que el Family, en realidad se trata de un clon de una consola de Nintendo). Pero tampoco es de extrañarse esto, porque de todos modos Nintendo no hizo lo correcto, razón por la que se perdió un gigantesco número de ventas (si sumamos la cantidad de habitantes de todos estos países, aun dejando de lado China, llegamos a una cifra totalmente arrasadora), y consecuencias como perder siempre la batalla económica contra la competencia, tanto que Nintendo no tuvo éxito frente Sega Megadrive y sus clones, y luego contra la fiebre de las consolas de Sony, siendo sin embargo Nintendo la que más se preocuparía por la publicidad, pero aparentemente no con la distribución y los precios, ya que además en las ciudades medianas y chicas, prácticamente no encontrabas en ningún negocio los productos de Nintendo, y si alguien te las podía traer de Buenos Aires, fácilmente te cobraban el sueldo entero de tus padres.

NesBeer



Imitación de NES, la Micro Genius

KUNIO KUN ESPECIAL















ESPECIAL KUNIO KUN



Posiblemente a mucha gente que no se haya interesado por los videojuegos japoneses no le suene de nada el nombre "Kunio Kun" e incluso es posible que River City Ransom y Street Gangs tampoco les resulten familiares (y también significaría que no han leído nuestros números anteriores). Habría que recurrir a nombres como Nintendo World Cup, Renegade o Super Dodge Ball, para poder hacer memoria fácilmente, pues son juegos que en su dia, gustaron internacionalmente.

Todos esos juegos, y muchos mas, tienen en común que pertenecen a la saga conocida como Kunio-Kun, o lo que es lo mismo, suelen estar protagonizados por unos personajes cabezones y simpáticos (basado en el estilo "Super Deformed" que tanto gusta a los japoneses) que han ido permaneciendo juego tras juego, hasta convertirse en clásicos.

Esta saga creada por Technos Japan, tiene su primer título en Nekketsu Kōha Kunio-kun, o lo que es lo mismo: Renegade. De este título salieron dos líneas de juegos, una continuación "espiritual" (Double Dragon) y una continuación mucho más directa (los juegos de Kunio, Super Dodge Ball, River City Ransom, etc).

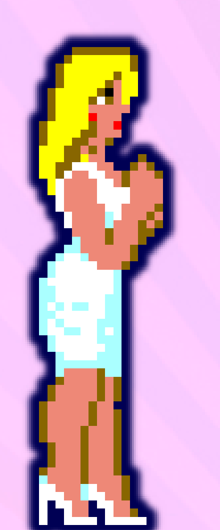
Los juegos que forman la saga de Kunio, no son muy populares en occidente, por un lado, porque la grandísima mayoría de los títulos no salió de Japón, y por el otro, que los pocos que lo hicieron fueron "occidentalizados" de manera que costaba mucho enlazar un título con otro, pues además de cambiar el nombre del videojuego y sus personajes (eliminando toda la referencia a Kunio) cambiaban los sprites del juego, para darles un aspecto más occidentalizado, así que, como mucho, lo único que unía toda la saga en occidente era el particular aspecto de los protagonistas anteriormente mencionado, además de la diversión y calidad que solían tener sus juegos.



Sin embargo, en Japón, Kunio se convirtió en la mascota de Technos Japan, salía en sus anuncios y en el logo de la empresa, superando en popularidad a los Double Dragon (que incluso eran parodiados en sus juegos) y protagonizando más de una veintena de títulos para Famicom, Super Famicom y Game Boy, y varios ports licenciados por otras empresas. Esos títulos se podrían separar en dos ramas, la que tiene un estilo beat em up, y la que se podría catalogar como "deportiva" que incluye el resto.

Hemos separado el especial en esas dos ramas, ya que muchos juegos de Kunio son remakes o continuaciones de otros anteriores y así resultará menos confuso hablar de ellos, que ir mencionándolos por orden de salida al mercado. Asimismo, y debido a la enorme cantidad de títulos de la saga, intentaremos dar una visión general sobre la mayoría de juegos, sin entrar en detalle sobre todos ellos.

Skullo



Nekketsu Kōha Kunio-Kun/Renegade (1986)

Nekketsu Kōha Kunio-kun (que puede significar en japonés, “Kunio, el tipo duro de Nekketsu” o “Kunio, el tipo duro de sangre caliente”) nombre original del juego como se lo conoce en Japón, y Renegade como lo conocemos en el resto del mundo, vio la luz en los arcades en el año 1986. Además de ser el origen de la saga Kunio-Kun, fue considerado el predecesor espiritual del famosísimo Double Dragon y el pionero de los Beat ‘em ups, por lo que es uno de los títulos más importantes de la industria pese a tener poco reconocimiento, y ser un juego que a estas alturas ha envejecido especialmente en lo que se refiere a jugabilidad, tratándose de un género que evolucionó muy rápidamente en muy poco tiempo. Alguien que hoy juegue Renegade por primera vez probablemente se espante, ya que su jugabilidad es muy floja y complicada de adaptarse, sus controles hasta cierto punto son algo absurdos (y todo empeora en sus ports) pero claramente influenciaron a Double Dragon y demás juegos del género. Es un juego extremadamente difícil que requiere mucha práctica hasta poder adaptarse a los controles y estar bien entrenado para superar las 4 etapas, pero al mismo tiempo da un realismo que se pierde en otros beat ‘em ups, ya que lógicamente no es una tarea sencilla para un solo tipo pelear contra 6 tipos al mismo tiempo. A diferencia de los beat ‘em ups posteriores, este juego se desarrolla en escenarios pequeños fijos de no más de dos o tres longitudes de pantalla, pero con una movilidad en 360° y suelen aparecer 6 enemigos o más, y un jefe que espera cierto tiempo en el escenario hasta que decide cuando meterse en el combate.



Versión japonesa del arcade

Renegade tal cual como lo conocemos con ese estilo inspirado en la película The Warriors, lamentablemente no lo podemos asociar ni reconocer como un juego de la saga Kunio-Kun por un motivo: Su estilo gráfico que además se asemeja mucho a Double Dragon, se decidió que lo mejor sería crear una versión descaradamente occidentalizada muy diferente del juego original (como lamentablemente pasó con todos los juegos de la saga que llegaron a estas tierras), con cambios gráficos en la vestimenta y diseño de los personajes, cambios en el diseño de los escenarios (el inicio del juego japonés es una clásica estación de tren japonesa, y en Renegade estamos en un metro, mientras que la mayoría de las señales y vallas publicitarias de los dos últimos niveles fueron también modificadas), pero lo más curioso es que también se modificaron el nombre de los personajes como nuestro protagonista y la historia del juego.

La historia original del juego, nos pone en la piel de Kunio, un estudiante de segundo año de la escuela Nekketsu High School (de ahí el nombre Nekketsu en la mayoría de los juegos de la saga), y su misión es vengar una paliza sin sentido que recibió su amigo Hiroshi. Al principio de cada etapa, tendremos una escena en la que Hiroshi es golpeado por distintas bandas de otras escuelas secundarias o pandillas, por lo que Kunio está dispuesto a darle un merecido a todo aquel “punk” que se meta con su amigo. En la versión japonesa además, cada jefe tiene un nombre y pertenece a otra escuela o a una pandilla. Tenemos a Riki Hibari, el primer jefe que pertenece a la Hanazono High School, quien es el principal rival de Kunio pero que además es el segundo personaje más recurrente de la franquicia, apareciendo también como el líder de la escuela rival en el primer encuentro de Super Dodge Ball, pero curiosamente con el tiempo se ganó



Versión occidental del arcade

la amistad de Kunio, siendo Riki el segundo protagonista de River City Ransom. Los demás jefes son Shinji, de la banda "Funky Yokohama" también conocidos como la banda de motoristas; Misuzu, una colegiala gigante de "Taiyou Gakuen" (Solar Academy); y finalmente Sabu, un mafioso de 46 años, jefe de la Sanwa Agency y un Yakuza muy importante. Curiosamente este último personaje es el único que no se le modifico el nombre ni la apariencia.

En Renegade todo cambia, Kunio es conocido como Mr.K, ("K" claramente refiriéndose a Kunio), todos los jefes salvo Sabu se llamaron "Boss", y la motivación de Kunio es su novia que fue secuestrada por un mafioso vendedor de coches que dirige una de las pandillas más despiadadas de la ciudad.

En 1987 Technos decidió lanzar una versión bastante modificada para Famicom y NES en la que se perdieron varias cosas y algunas por supuesto que empeoraron, pero también se agregaron varias nuevas. Los escenarios siguen siendo fijos pero ahora se extendían en dos o tres partes, en Renegade los jefes recuperaron sus nombres pero Kunio siguió llamándose Mr. K. Lamentablemente más allá de las capacidades técnicas de la consola, la jugabilidad aún empeoró más, los controles eran más rígidos, y aunque aparecían menos enemigos a la vez y la dificultad disminuye un poco, sigue siendo un juego muy complicado, frustrante, además de que gráficamente no resultó ser para nada bueno, ni tampoco debutó el diseño "super-deformed" con el que conocimos el resto de los juegos. Ambas versiones también estaban diferenciadas por historias y gráficos. Pero de todos modos, el aparente éxito momentáneo que tuvo Renegade hizo que se hicieran ports a una enorme cantidad de plataformas, todas basadas en la versión de Famicom/NES salvo alguna excepción. La versión más destacada de ellas, es quizás la de Master System desarrollada por Natsume, mejorando la calidad técnica en general, agregaron nuevas escenas y hasta una intro muy agradable y mostrando un estilo gráfico superior más parecido a Double Dragon, la única contra es que recién vio la luz en 1993 y los controles se olvidaron de mejorarlos. Las demás plataformas que tuvieron su versión de Renegade fueron: Amstrad CPC, Commodore Amiga (basada en el arcade), Commodore 64, ZX Spectrum, Atari ST, MS-DOS (basado también en el arcade); por supuesto todas fueron de una calidad pobrísima, salvo la versión de ZX Spectrum que se adaptó muy bien a las capacidades de computadora personal, con gráficos algo primitivos pero con una clara mejora en la jugabilidad. También existe una versión más reciente para Play Station 2 que es básicamente el juego arcade con algunos extras agregados como un CD de música.

Curiosamente la empresa Ocean Software desarrollo dos secuelas no oficiales (que por lo tanto, tampoco tienen que ver con Kunio Kun), Target Renegade y Renegade III: The Final Chapter, ambos para algunas Home Computers de la época, destacándose con unas muy buenas críticas las versiones de ZX Spectrum; solo el primero de estos vio la luz en NES. Fueron dos juegos más parecidos a Double Dragon, que increíblemente en el mundo de los famiclones, Target Renegade se vendió como si se tratase de una continuación oficial de dicha saga, llamándose "Double Dragon IV".



Commodore 64

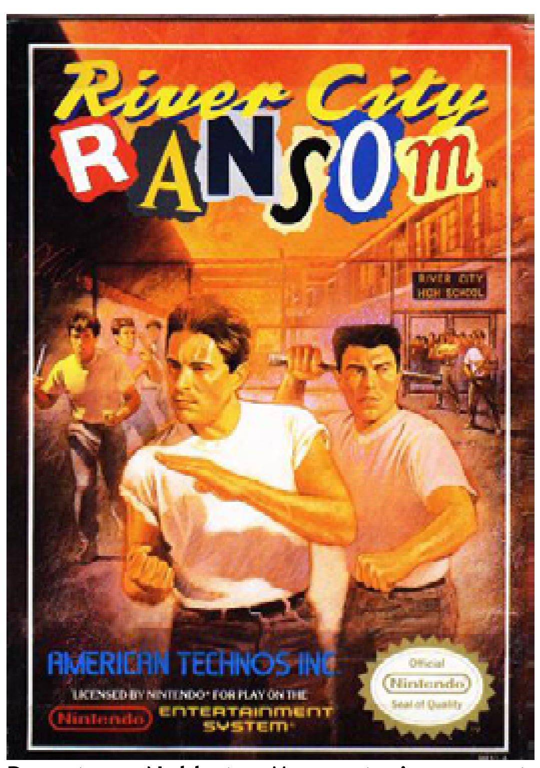

NES


ZX Spectrum


Master System


Famicom

RIVER CITY RANSOM/STREET GANGS (1989/1990/1993)



Downtown Nekketsu Monogatari en Japón ("Monogatari", significa Historia), conocido como River City Ramson en América, y Street Gangs en Europa, además de ser un curioso caso de un juego con 3 nombres diferentes, es el tercer juego de la saga y el primero en salir exclusivamente para Famicom/Nintendo NES. Si leyeron el número 6 de nuestra revista, probablemente ya sepan que se trata de una de las tantas joyas ocultas de NES, un beat 'em up mucho más evolucionado y muy diferente a Renegade, con muchas características de un RPG y gráficos tomados de Super Dodge Ball (que luego seguirían en el resto de las secuelas y spin-off de la saga). Si fuiste uno de los que lo ha jugado, probablemente sea un juego que ames y formes parte de ese pequeño grupo de personas que le brindó culto al juego, y es que justamente River City Ransom fuera de Japón no recibió el reconocimiento que en realidad se merece como sí pasó con otros juegos que salieron al mismo tiempo y lo eclipsaron como por ejemplo Double Dragon II (irónicamente también creado por Technos Japan). La historia del juego en River City Ransom poca relación tiene con su predecesor al igual que con Super Dodgeball. Simplemente nosotros somos Alex, y el malvado Slick ha dominado todas las calles de River City contratando a distintas pandillas de escuelas para dominarlas, y además ha secuestrado a la novia de nuestro amigo Ryan (co-protagonista), dando un motivo para poder atraer a nuestros protagonistas y acabar con ellos.

Downtown Nekketsu Monogatari, es exactamente el mismo juego que River City Ransom, salvo nuevamente por algunas diferencias gráficas más que nada en las vestimenta, pero incluso mejoradas en la versión de occidente como el agregado de algunas animaciones en las tiendas o fondos en la introducción de pantalla y selección de personajes, nuestros enemigos en vez de ser estudiantes de secundaria son pandilleros, los nombres de los personajes cambian y detalles menores como un ajuste en la dificultad entre otras cosas también se diferencian, pero la principal diferencia es quizás la más importante y al mismo tiempo la que uno menos nota: La historia, la cual está mucho más desarrollada y se asocia perfectamente a sus predecesores.

El argumento verdadero de la saga, trata sobre una escuela muy respetada llamada Reihou Gakuen. Pero un día todo cambió cuando dos hermanos de nombre Ryuuichi y Ryuuji (quien nosotros pudimos conocer como Randy y Andy), también conocidos los mellizos Dragon Twins, se unieron a la escuela y todo empezó a cambiar. Ellos ganaron el poder absoluto sobre los demás alumnos de Reihou, convirtiendo toda la escuela en una gran milicia y eventualmente ganándose la confianza de los estudiantes de otras escuelas secundarias. Riki, principal enemigo de Kunio y antagonista en Nekketsu Kōha Kunio-Kun (Renegade), guardián de la Hanazono, rechazó unirse con las fuerzas de Reihou. Como resultado, su novia Mami Shimada (en nuestras versiones se llama Cyndi) fue secuestrada por la escuela Reihou (en River City Ransom, se mencionaba que los Dragon Twins la secuestraban, supuestamente para atraer a Alex y Ryan). Esto no dejó a Riki con otra opción más que optar por unir fuerzas y formar un equipo con su eterno rival de toda la vida, Kunio de la escuela Nekketsu, para atacar a Reihou. Finalmente Kunio se encuentra con su amiga de la infancia Kasumi Hasebe (conocida para nosotros como Roxy, quien era la novia del malvado Slick pero aun así nos ayudaba), quien le dice a nuestros héroes el paradero de la novia de Riki. Sin embargo, desde el inicio del juego se hace alusión que detrás de la corrupción de Reihou no están los mellizos Dragon Twins, sino que un antiguo amigo de Kunio, conocido como Yamada (Slick en occidente).

Famicom NES

Downtown Nekketsu Monogatari también fue porteado a otras plataformas que solo salieron en Japón como la computadora personal Sharp X68000 (desarrollado por SPS), la consola de NEC y Hudson Soft llamada PC-Engine Super CD-Rom (desarrollado por KID), y más tarde un remake para Game Boy Advance desarrollado por Million, pero está vez también





Famicom



NES

fue lanzado en occidente y se lo llamó River City Ransom EX. Dejando de lado el remake de GBA que solo mejora los gráficos, agrega algunos extra y se pierde el modo cooperativo del juego (aunque Ryan puede ser manejado por una computadora si lo deseamos), la versión de Sharp X68000 y PC-Engine trajeron mejoras notables al juego. En Sharp X68000 se mejoraron los gráficos, se sumaron estadísticas para cada técnica volviéndose estás cada vez más fuertes, se agregaron nuevos objetos y técnicas para comprar (las que eran exclusivas de algunos jefes como el cabezazo o la pata torbellino), nuevas ubicaciones, en su mayoría tiendas como un Dojo, y una escuela para cada pandilla con dos nuevos jefes cada una. Lo más destacados es que se agregaron cut-scenes en las conversaciones. En PC-Engine Super CD-Rom hay una notable mejora en los gráficos (superando también la versión de Sharp X68000) y una completa remasterización de la música del juego con una calidad CD-Rom y personajes que se expresan con voces también de excelente calidad. El resto del juego es casi idéntico a la versión de Famicom con la pequeña diferencia de que algunos precios varían.

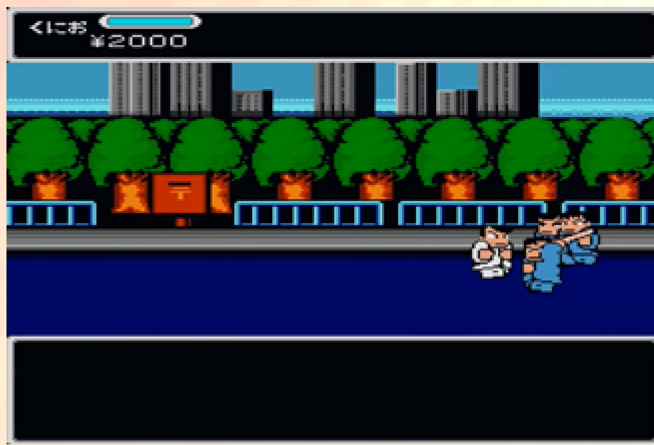


Pc Engine



Game Boy Advance

River City Ransom fue el primer juego publicado por la filial de Technos Japan en América, conocida como American Technos, ya que los demás juegos de la empresa que habían salido anteriormente, fueron publicados por otras compañías como Taito, Acclaim o Leland Corporation. El segundo y último juego que publicó American Technos en NES además de River City Ransom, fue Crash 'N The Boys. En Europa y países que usan el sistema PAL como Australia, pudieron disfrutar de River City Ransom bajo el nombre de Street Gangs, que recién vio la luz en 1993 y fue publicada por Infogrames. El porqué del cambio del nombre y de la tapa del juego es uno de los enigmas de la saga sin resolverse.



Sharp X68000



Cut-scene de la versión Sharp X68000

NEKKETSU KŌHA KUNIO-KUN: BANGAI RANTŌ HEN (1990)

La historia de la versión que nos llegó de este juego desarrollado originalmente en Japón en el año 1990 para la Game Boy cromática, es bastante curiosa y es probablemente el juego de la saga que más se vio afectado en su traslado a occidente. La extinta empresa norteamericana Acclaim (Más famosa por publicar juegos y desarrollar ports de Arcades para consola, que por desarrollos propios), compró los derechos de este título japonés a Technos, pero nunca se publicó con los nombres y las características más habituales de los personajes de Kunio. Entonces se modificó prácticamente todo; los sprites de los personajes (y esta vez no fue solo la ropa y el nombre), los fondos, e incluso la música del juego. Como resultado, Nekketsu Kōha Kunio-kun: Bangai Rantō Hen llegó un año después a América y dos años después a Europa, y se nos vendió bajo el nombre de Double Dragon II (claramente, un nombre que sirvió para vender muchísimo más). Más allá de toda modificación superficial posible, el juego es exactamente el mismo, salvo que los personajes de este son los de Double Dragon, y las música y los fondos se asemejan más a esa serie (Si! También creada por Technos). Por supuesto que este Double Dragon II portatil pese a tener el mismo nombre, no tiene absolutamente nada que ver con el juego del arcade y sus ports. Como este especial está dedicado a Kunio-Kun solo vamos a hablar del juego original, y no del apaño de Acclaim.

El argumento cuenta que cuando la misteriosa compañía Munakata llegó a la ciudad, los obreros empezaron a acosar a la gente. Yuji, el hijo del presidente de Munakata entró a la Nekketsu High School y repentinamente se enamoró de Miho, por lo que intento llevarla con él. Por suerte un estudiante de Nekketsu llamado Hiro logró ayudar a Miho a escapar, pero los matones de Yuji, rápidamente lograron atraparlo con ella, le dieron una golpiza a Hiro y secuestraron a Miho. Pero nuestro héroe al enterarse de la noticia, decidió ir en busca de los responsables de todo esto.

Básicamente Bangai Rantō Hen es una versión portátil y más simplificada de River City Ransom/Street Gangs, de todos modos no se puede decir que sea una secuela directa ni tampoco un port, porque como verán no hay relación ni orden cronológico en la historia, los jefes son todos nuevos, los escenarios son todos distintos, pero visitaremos localizaciones de los juegos anteriores, e increíblemente pese a las limitaciones de la Game Boy estos hasta se ven impresionantes. Aun así en Bangai Rantō Hen no todo es perfecto. Teniendo en cuenta que Technos apoyo muchísimo a la Famicom de Nintendo, no es de extrañarse que en Game Boy se desarrollarán títulos de excelentes calidad, pero la jugabilidad de este juego deja mucho que desear. Podemos golpear, patear, ejecutar combos (similares a los de Renegade), realizar un salto sobre enemigos que estén en el suelo, pero lamentablemente ya no podemos correr (por lo que se adapta aún mejor para Double Dragon II), no podemos recoger armas pese a que algunos enemigos usen, y lo peor de todo es que tampoco se puede saltar normalmente. Pulsando los dos botones de la Game Boy nos agachamos en una postura defensiva, y si pulsamos luego uno de los dos podemos realizar un "uppercut" volador. También podemos jugar con un compañero vía cable link de a dos jugadores, representando el segundo jugador a Riki (reemplazado por Jimmy en Double Dragon II). Aunque este modo sume algo, sigue siendo poco para la pobre experiencia general que nos deja el juego. El juego ofrece tres niveles de dificultad, pero incluso jugando en fácil es un juego muy difícil, quizás el más difícil de toda la saga de Kunio (hasta el primer jefe del juego es un reto enorme de superar).

Pese a ser un título bastante limitado, no hay que olvidar tampoco que es un juego bastante completo dividido en 3 etapas, con 4 niveles las dos primeras, y 2 la tercera (que solo se puede jugar en normal o en difícil), dando un total de 10 niveles por supuesto que acompañados por sus hermosos sprites en los personajes y los niveles, la gran variedad y detalles en los escenarios, más una excelente música muy característica de la serie.






Versión modificada "Double Dragon II"



Downtown Special: Kunio-kun no Jidaigeki da yo Zen'in Shūgō! (1991/1993)

Downtown Special: Kunio-kun no Jidaigeki da yo Zen'in Shūgō! lanzado en 1991 solamente para Famicom, si es considerado la verdadera secuela de Downtown Nekketsu Monogatari (River City Ransom/Street Gangs para los pobres diablos de occidente), sólo que en este juego deja los tiempos modernos y se desarrolla en el Japón feudal ("Jidaigeki" es un término japonés usado para los dramas de películas/tv/teatro que tratan del periodo "Edo" de Japón que se desarrolló entre 1603-1868), siendo más bien una precuela con los antepasados de Kunio o una obra de teatro realizada por los personajes (es algo que realmente no termina de quedar muy claro). En este juego exclusivo de Famicom, controlamos a un guerrero llamado Kunimasa (Kunio), y un día este y su socio Tsurumatsu (Sonokawa Kaoru, quien en River City Ransom se llama Harry, y es prácticamente el primer enemigo con el que nos cruzamos de los "Generic Dudes") son convocados por su maestro Bunzô (originalmente llamado Gouda Tsuyoshi, quien también aparece en River City Ransom/Street Gangs pero llamado Ivan, y es el jefe que cuida la entrada a la Reihou Academy, también conocida como River City High School) para encontrar una cura para su enfermedad. Cuando llegan al lugar de Bunzô, ellos encuentran a la amante de Kunimasa (Kunio), Okoto (Kasubi Hasebe, si señores, Roxy en River City Ransom/Street Gangs) quien es secuestrada por los Dragon Twins, esta vez llamados Tatsuichi and Tatsuji. Finalmente se desarrolla una lucha contra Asajirô (Mamoru Tôdô, quien suele aparecer en varios juegos deportivos de la saga, como por ejemplo en Crash 'n The Boys: Street Challenge bajo el nombre Todd en su versión americana), quien le tiene mucho rencor a Kunimasa ya que él también está enamorado de Okoto.

A diferencia de su precuela, en este juego siempre estamos acompañados por un compañero que puede ser la CPU o un segundo jugador, y es más bien no-lineal, permitiendo explorar todo el paisaje del juego en el orden que queramos. Esto puede sonar espectacular, pero corremos con la desventaja de perdernos muy fácilmente y no saber para donde ir. Pulsando Start y el botón B podemos ver la ubicación de todos los clanes rivales y la nuestra, En total hay 12 áreas extensas diferentes, cada una con sus características únicas y su propia música de fondo muy típica de los juegos de Kunio-Kun pero al mismo tiempo ambientando muy bien el periodo en que se basa este título. El escenario en general, está muchísimo más desarrollado que el de River City, cuenta con muchas elevaciones, lagos, pozos, ríos, cascadas, etc. La contra puede ser que pasamos prácticamente más tiempo deleitándonos con el mapa buscando que hacer, que luchando. Volviendo al tema de nuestro compañero, derrotando algunos jefes estos se ofrecerán unirnos a nuestra búsqueda, otros no solo bastará con derrotarlos para que se unan, e incluso uno de los Dragon Twins se nos puede unir. Para seleccionar quién queremos que sea nuestro acompañante, tendremos que ir al cuartel general. Se han introducido nuevos objetos y nuevas técnicas que antes que comentarlas sería mejor que uno mismo las vea. Ahora los movimientos especiales tienen su propio inventario y se pueden activar y desactivar siempre que lo deseemos. El único defecto importante del juego es demasiado grande, y es que el juego esta plagado de ralentizaciones y los típicos parpadeos de la Famicom/NES, esto tal vez se deba a la presencia constante de nuestro compañero y a que en general es un juego visualmente muy cargado. Para la suerte de todos el cartucho de Famicom cuenta con una batería que permite salvar la partida por lo que ya no es más necesario ese ridículo sistema de passwords.

A pesar de sus defectos técnicos, su diseño varias veces confuso, y no necesariamente alcanzar el calibre de su precuela, es un juego tan espectacular y tan bien ambientado que es una verdadera pena que American Technos no lo haya traído a occidente, tal vez se deba a la misma razón de siempre, o a que las consolas de 16 bits empezaban a tomar el control del mercado americano y europeo. Kunio-kun no Jidaigeki da yo Zen'in Shūgō!, pese a ser considerado la secuela más cercana a River City Ransom/Street Gangs, se siente más como una expansión temática (y con más razón, después del reciente anuncio de Downtown Nekketsu Monogatari 2, para PC y consolas actuales) una alternativa muy buena que sin duda, ningún fan de la serie se puede perder. También existe un port oficial desarrollado por Technos Japan en 1993 para Game Boy, muy fiel al juego original, tanto, que también tiene el gran problema de las ralentizaciones.





Versión Famicom



Versión Game Boy

Shodai Nekketsu Kōha Kunio-kun (1992)



El primer título de Kunio-kun para Super Famicom no se hizo esperar mucho. Shodai Nekketsu Kōha Kunio-kun es también considerado por muchos el River City Ransom 2, pero una vez más el reciente anuncio del nuevo juego elimina ese mito, además de que es un juego muy diferente en varios aspectos.

En esta ocasión Kunio y sus amigos de la secundaria Nekketsu (Masa, Yoshiro, Kouji, Genei y Hiroshi) llegan a Osaka en un tren eléctrico. Hiroshi le pide a Kunio y a sus amigos que lo acompañen a recorrer la ciudad, pero Kunio les dice que está cansado y que se va a dirigir al hotel a descansar. En el camino se encuentra con su rival y amigo Riki que también se encuentra en la ciudad y está comprando boletos para tomarse el tren al día siguiente (esto solo sucede si juegas en modo cooperativo). Riki decidió acompañar a Kunio al hotel pero rápidamente son emboscados por alumnos dirigidos por Noburo. Kunio y Riki rápidamente se dan cuenta que los autores intelectuales de esta emboscada, son una pandilla llamada "Osaka Rengou" la cual está compuesta mayoritariamente por criminales ordinarios, quienes están tratando de eliminar estudiantes para tomar el control de la ciudad a partir de la violencia. Esto motiva a nuestros héroes a buscar a los principales responsables detrás de este grupo.



Este título abandona por completo el diseño de personajes caricaturescos que nos tenía acostumbrado Technos Japan en sus títulos de Famicom, y vuelve a sus orígenes en Renegade, pero poca relación tiene con el precursor de los beat 'em ups ya que este título también posee muchos elementos RPG, incluso algo diferentes a River City Ransom. Ya no compramos ítems en tiendas, sino que los obtendremos en unas máquinas expendedoras, y el nivel de nuestro personaje va aumentando no a partir de ítems, sino que de la experiencia en los combates, que también sirve para aprender nuevas técnicas. Mientras que el ambiente en general no es tan restringido, la historia sigue de forma lineal, y curiosamente en las batallas también se suele meter gente común que nada tiene que ver con las pandillas, a tal punto de que podemos atacar mujeres, ancianos, colegialas, hombres de negocios y todo aquel que no tenga absolutamente nada que ver en esta trifulca, pero por supuesto que la lucha contra los "punks" no faltan. También podemos utilizar algunas armas nuevas, como carteras, almohadas entre otras. La música, en esta ocasión alejándose mucho de los 8 bits de Famicom, poco se parece a la de un juego de Kunio-Kun pero aun así es buena, incluso el tema principal de la zona de Osaka es una remasterización de 16 bits de la música de la primera etapa del Renegade de las recreativas. Evidentemente lo mejor del juego es la caracterización del escenario basado en la ciudad de Osaka, se podría decir que está muy bien logrado en casi todos los sentidos.





Shodai Nekketsu Kōha Kunio-kun es un juego con críticas muy divididas, ya que para algunos es un avance genial para la saga apoyándose en muchas cualidades de los RPG y por lo tanto uno de los mejores juegos de la serie, pero para otros es un juego corto con muy poca acción, pero lleno de batallas aleatorias sin sentido típicas del género RPG. Desde ya que se siente mucho más lento que River City Ransom, pero de todos modos es un juego que te va a mantener entretenido por muchas horas.

NEKKETSU KAKUTŌ DENSETSU (1992)



Otro juego más que solo vio la luz en el año 1992 en la Famicom de Nintendo. En esta ocasión Kunio encuentra clavado en su casillero una nota que es una invitación a un torneo de artes marciales mixtas organizado por los “Double Tiger”, que son dos guerreros llamados Toraji y Toraichi. Kunio sin dudarlo va a inscribirse y deja tirada la nota, justo Riki la ve y para no dejarle toda la diversión solo a Kunio, él también decide inscribirse en este torneo de 14 luchadores, que buscan su lugar para poder pelear contra Toraji y Toraichi. Así es como se inicia el juego, con una presentación que cuenta esa pequeña historia, y es así de simple ya que Nekketsu Kakutō Densetsu es básicamente una especie de “River City Ransom Tournament Edition”. En esta ocasión se deja de lado el género beat ‘em up al que ya nos tenía acostumbrado la serie (además de todos los juegos deportivos de la saga salidos hasta la fecha). En cambio se trata de un torneo de combate directo, en el que podemos jugar el modo historia acompañados por una CPU o un segundo jugador (ya que las peleas son de 2 vs. 2) o un combate libre de hasta 4 jugadores, todos contra todos (algo parecido a la saga Super Smash Bros).

La mecánica del juego, es un avance enorme respecto a River City Ransom y a toda la saga (incluyendo los juegos de Super Famicom), ya que tenemos una variedad enorme de movimientos muy diferenciados entre cada personaje, además de que cada uno tiene una habilidad especial, todo esto con tan solo 2 botones. Los escenarios a pesar de ser pequeños (ya que es evidente un juego de lucha) como siempre también tienen su protagonismo, hay en total 7 y cada uno tiene características particulares, como los clásicos de hielo en donde

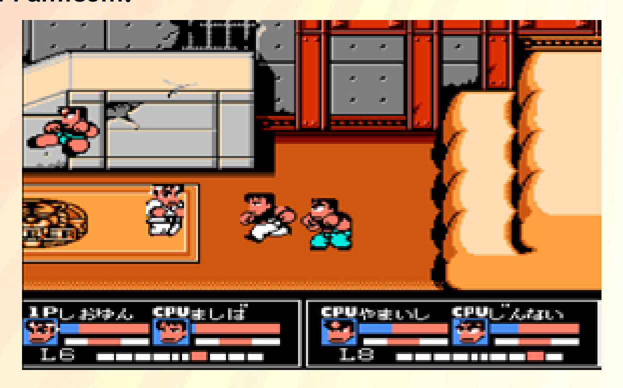




vivís resbalando, uno limitado por alambres eléctricos, uno con minas enterradas, otro con pinchos, etc.

Los gráficos para la suerte de todos siguen con su estilo particular de la saga por lo que son prácticamente los de siempre, y en cuanto al audio tampoco varía mucho con respecto a otros títulos de la saga. A pesar de estar completamente en japonés, los menús del juego son muy fáciles de dominar. Existen 3 finales diferentes, diversas combinaciones de personajes para desbloquear determinados sucesos, y algunos secretos como poder jugar con Toraji y Toraichi y su modo historia.

Este fue el último título de combate lanzado por Technos para Famicom, luego vendrían dos títulos deportivos, para finalmente abandonar la Famicom que tanta fama le dio a la saga en Japón. Una verdadera lástima que este título no haya salido fuera de Japón, porque prácticamente es de lo mejor que se ha visto en su género, en Famicom.





Shin Nekketsu Kōha: Kunio-tachi no Banka (1994)



Este título fue el último de los beat 'em ups de Kunio-kun de la era Technos, y hasta estos días, quitando remakes y demás no ha vuelto a salir otro beat 'em up que continúe con la saga. Curiosamente este juego fue desarrollado en 1994 exclusivamente para Super Famicom por la empresa Almanic Corp. (tal vez su juego más conocido sea E.V.O.: Search for Eden que por suerte si salió en occidente), compañía de origen japonés formada por algunos empleados de Technos en 1989, que en 1995 se decidió renombrarla como Givro Corp hasta el año 1997 en donde luego se disolvió. Volviendo a lo que nos interesa, Kunio-tachi no Banka (a partir de ahora KTB), se diferenció de sus antecesores principalmente por presentar una historia dramática y seria, protagonistas no muy diferentes de Shodai Nekketsu Kōha Kunio-kun (su antecesor en Super Famicom) aunque en parte volviendo a incorporar un poco el diseño super-deformed pero solo en las cabezas de los personajes, y por ser un juego totalmente lineal sin opción de ir a donde quisiéramos.

Está dramática historia se cuenta en una presentación de excelente calidad estilo anime y se va desarrollando posteriormente durante la aventura. En esta ocasión, Kunio y Riki van en una moto y se muestra a un señor y una muchacha cruzando la calle. Supuestamente nuestros protagonistas atropellan al señor, pero algo raro ha sucedido, y aun así culpables o no del hecho son encarcelados. Totalmente indignados, Kunio y Riki solo desean encontrar a los verdaderos culpables del asesinato, pero primero tienen que escapar de la cárcel. De por sí, parece una historia muy simple, pero lo especial es que se va desarrollando durante la partida, y en ningún momento frena, algo poco visto en los beat 'em ups.

A simple vista nos damos cuenta de que la jugabilidad es una mezcla de River City Ransom, Double Dragon y The Combatribes (todos juegos de Technos) pero termina pareciéndose más a una mezcla de estos dos últimos. El control presenta bastante libertad, y la principal novedad es que además de poder jugar un modo cooperativo con un amigo como siempre, también podemos ir cambiando de personajes durante las batallas. En primer lugar si estamos jugando solos, tenemos la posibilidad de cambiar entre Kunio y Riki, pero luego otros personajes como Misako (de Super Dodge Ball y los juegos de fútbol de Famicom), Kyouko y la novia de Riki se unirán a nosotros. Al poder cambiar de personaje cuando nos están derrotando, puede parecer que es demasiada ventaja a nuestro favor, pero a medida que más avancemos, más indispensable será esta opción. El juego nos obliga a usar todos nuestros personajes ya que cada uno tiene una habilidad diferente, por lo que hay que dominar las capacidades de cada uno y tratar de poder manejar sus desventajas. Otra novedad, es que aparte de golpear a nuestros enemigos, hay una escena en la que montamos una motocicleta al estilo Road Rash (en el caso de jugar de 2 jugadores, uno maneja la moto, y el otro se carga a los enemigos), esto más bien lo podríamos considerar un mini-juego. Lo único malo de KTB, es que en ningún momento tenemos la disponibilidad de usar armas.

Todos los personajes que aparecieron en el original Renegade vuelven, los jefes cumpliendo su misma misión y hasta incluso Hiroshi (el amigo de Kunio que siempre golpeaban), pero todo esto mucho más desarrollado. Por supuesto que también son presentados algunos personajes nuevos. Lamentablemente el juego usa un sistema de contraseñas para el salvado de las partidas, algo que no le encuentro explicación lógica, y menos si se trata de Super Famicom. KTB es considerado por los japoneses como uno de los mejores beat 'em ups de Super Famicom y uno de los mejores juegos de Kunio-kun. Quizás sea muy diferente de sus antecesores de Famicom y no tenga relación alguna en la historia (como ya estamos acostumbrados), pero aun así es un juego digno de ser jugado y de ser importado por aquellos fans de los títulos japoneses y en especial, de la saga.







NEKKETSU KŌHA KUNIO-KUN SPECIAL (2011)



Para conmemorar los 25 años de la salida del primer juego de la saga, Nekketsu Kōha Kunio-Kun (Renegade), la compañía Million Corp (ex empleados de Technos) decidió sacar este aniversario 25 exclusivo para la última portátil de Nintendo, la Nintendo 3DS. Esta versión especial, es un remake del original Renegade de NES/Famicom pero esta vez con algunas novedades, como la incorporación de nuevos personajes como los Double Tiger de Nekketsu Kakutō Densetsu (Famicom, 1992), nuevos niveles (algunos de River City Ransom fueron incluidos), música totalmente remasterizada (incluyendo algunas de otros juegos de la saga), controles mejorados, y lo mejor de todo, gráficos que aprovechan la capacidad 3D de la Nintendo 3DS. Para cerrar el combo, los personajes vuelven a ser los sprites 2D del diseño super-deformed, con el cual nos habíamos encariñado en los ‘90. Lo malo... una vez más, solo vio la luz en Japón.











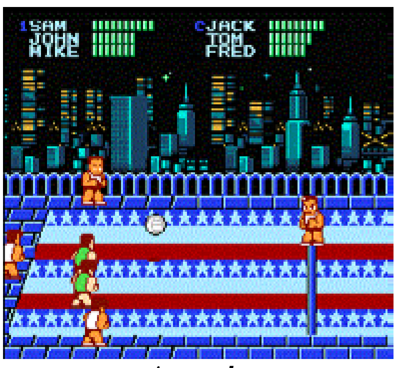
SUPER DODGE BALL (1987)

Nekketsu Kōkō Dodgeball Bu, es el nombre original de este Arcade, que es popularmente conocido como Super Dodge Ball en occidente, y es un juego de vital importancia para la saga Kunio Kun, ya que por un lado es el que estableció la estética de los personajes que seguirían casi todos los títulos posteriores de la saga Kunio, y por otro, que fue el primer juego de la saga deportiva y el único que junto a Renegade vio la luz primero en los arcades, antes de que la franquicia adoptase la NES/Famicom como plataforma principal para sus primeros juegos.

En este juego, el deporte que se practica como bien dice el nombre, es el Dodge Ball y básicamente consiste en que debemos eliminar a los personajes del equipo rival a base de lanzarles la pelota lo mas fuerte posible, estos a su vez pueden intentar bloquear el ataque y devolverlo para intentar eliminar a los nuestros. Cada equipo tiene en campo 3 jugadores y el líder del equipo que se diferencia por ser de un tamaño más grande que los demás, tiene más vida y además de los tiros normales, puede hacer súper tiros, que aumentarán las posibilidades de éxito. Como dato curioso decir, que cuando un enemigo era eliminado, se convertía en ángel.

El juego sufrió una ligera "occidentalización" cambiando solo algunos detalles, como que los protagonistas pasen a ser los americanos, en lugar de los japoneses, en este caso representando a Dallas en un partido contra Chicago, en vez de ser la escuela Nekketsu contra la escuela rival, esto también modificó el orden de los rivales que enfrentamos. La principal conexión que encontramos con Renegade es más que nada un dato mayor de quien es Kunio, dando a entender que este personaje se destaca en Dodge Ball (y luego en otros deportes) y es el capitán de su escuela llamada Nekketsu. Como dato interesante, en el inicio de cada partido, escucharemos la misma música que iniciaba cada nivel de Renegade.

En 1988 Technos lanzó una versión diferente para NES y el éxito del juego hizo que se hicieran algunas adaptaciones a otras consolas, entre las que se encuentran la X68000 (1988), Pc Engine (1990) e incluso un port del Arcade para PlayStation 2 (2006). Obviamente cada versión tiene sus diferencias según la potencia de la máquina y sus posibilidades, pero más o menos intentaron adaptar el estilo de juego del original.



Arcade



NES



PC Engine



NES

NEKKETSU KOUKOU DODGEBALL BU KYOUTEKI! TOUKYUU SENSHI NO MAKI (1991)

En el año 1991 apareció una versión del Super Dodge Ball para Game Boy, esta versión incluía los modos Historia, Versus y Bean Ball Mode (en el que la CPU suele tener tendencia a ir contra nosotros).

Aunque es una buena adaptación tiene algunos puntos en contra, como un control que no responde bien, en especial la cruceta direccional, y algunas ralentizaciones.



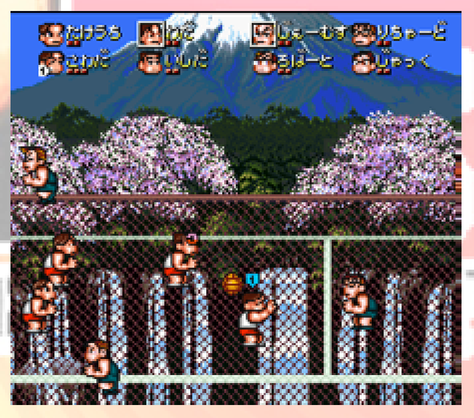




KUNIO KUN NO DODGE BALL DA YO: ZENIN SHUUGO (1993)



La continuación del Super Dodge Ball original de NES y Arcade, salió para la Super Famicom en 1993. La trama sigue siendo básicamente la misma que la de su antecesor: Kunio y sus amigos y rivales de Nekketsu se unen para conquistar el mundo del Dodgeball. En esta versión se incluyeron más opciones de personalización para los jugadores, lo negativo de esto para nosotros es que esos menús de personalización se vuelven bastantes engorrosos y poco entendibles. También se agregaron algunos elementos estilo RPG como el hecho de ganar dinero después de cada partido y poder mejorar las estadísticas y habilidades de nuestros jugadores comprando vacunas, vitaminas y algunos tiros especiales.También existen escenarios interactivos que suman en la jugabilidad del juego (estos se pueden anular en el menú de opciones). Se mejoraron los gráficos pese a reciclar los sprites de los Kunio de Famicom, aunque el control seguía sin ser tan bueno como el arcade original.



Existe un cartucho dorado para Super Famicom llamado Kunio-Kun No Dodge Ball Da Yo: Zenin Shuugo! Tournament Special, el cual se usó para competiciones en Japón, otorgando a los ganadores este cartucho en una cajita de lujo con una carta firmada por Technos. Se dice que hay solo 50 unidades, aunque probablemente el número sea más escaso, siendo este juego de los mas caros y raros de todo el catálogo de Super Famicom. Este cartucho elimina todas las opciones del juego normal disponible, y tan solo se limita a jugar una partida vs. de 2 jugadores.







SUPER DODGE BALL (1996)



Kunio no Nekketsu Toukyuu Densetsu es el nombre japonés del Super Dodge Ball de Neo Geo, uno de los últimos juegos que hizo Technos antes de tener que cerrar. Este juego sufre algunos cambios con respecto a los anteriores, como es el caso de los personajes, que tienen un diseño ligeramente diferente al estilo Kunio, muy inspirado en el estilo de los juegos de SNK. También se incluyeron personajes nuevos, como colegialas, tipos calvos y gordos, etc. Obviamente el estilo gráfico sufre una increíble mejora comparado con las versiones anteriores, los personajes se ven muy grandes y los escenarios son muy coloridos.

El estilo jugable también se modificó, ahora los súper tiros se parecían mas a los especiales de los juegos de lucha, pues primero tendríamos que cargar una barra especial, y luego ejecutarlos con su comando correspondiente.

Quizás el punto flojo del juego es que se perdieron opciones de personalización de los personajes, pese a eso es uno de los Dodge Ball mas recomendables y divertidos.









SUPER DODGE BALL ADVANCE (2000)



Tras el cierre de Technos, Million (empresa formada por ex empleados de Technos) desarrolló un nuevo Super Dodge Ball para Game Boy Advance; en este juego se volvieron a ver los equipos representando diferentes países, como había pasado en juegos anteriores. Lamentablemente Kunio y sus compañeros no aparecerían en esta versión, por un tema de licencias, y aunque los nuevos personajes tienen un diseño caricaturesco similar, no llegan a ser tan graciosos. Pese a eso, el juego es bastante divertido y vale la pena tenerlo en cuenta.





SUPER DODGE BALL BRAWLERS (2008)

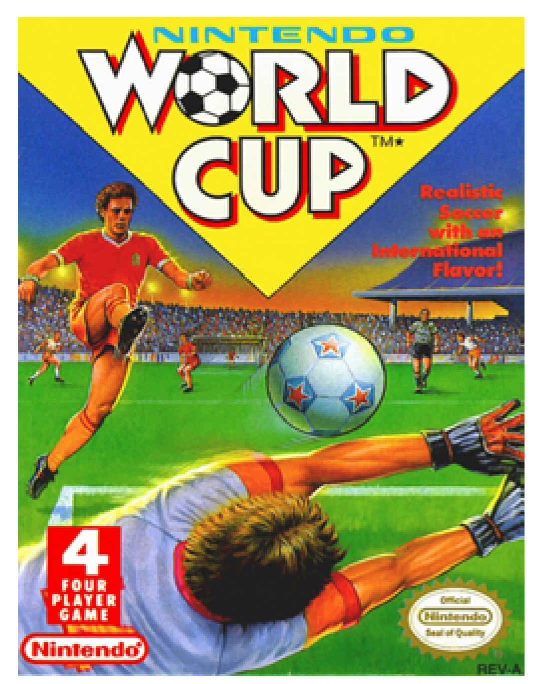


El último juego que comentaré de esta parte deportiva de la saga Kunio, es esta versión de Nintendo DS. Lo primero que notamos en este juego es el regreso de Kunio y sus amigos, algo de agradecer. También veremos que se toman algunas ideas ya vistas en la saga y se añaden algunos modos de juego nuevos, y es que, tras tantos juegos de Dodge Ball, era difícil innovar, sobretodo teniendo en cuenta que los jugadores esperaban algo similar a lo visto en los títulos hechos por Technos. Siguiendo el ejemplo de River City Ransom/Street Gangs, después de cada partido ganamos dinero, que puede ser usado para comprar power-ups en una tienda. Si bien la versión americana es un poco más veloz que la japonesa, el juego se siente demasiado lento con respecto a sus antecesores.





NINTENDO WORLD CUP (1990)



Nekketsu Koukou Dodgeball-bu Soccer-hen es el verdadero título de otro de los pocos juegos de Kunio que salió de Japón. Una vez más, su nombre occidental no tiene nada que ver con Kunio, toma como referencia una Copa del Mundo entre selecciones nacionales y no se puede ligar directamente a Renegade o River City Ransom/Street Gangs, salvo que hayas jugado a todos y notes que los personajes presentan las características de diseño y movimientos de juegos anteriores de la saga.

En su versión original para Famicom la trama se centra en torno a un torneo nacional japonés, entre 13 escuelas, la cual por supuesto Nekketsu es la que el jugador representa. Esta versión cuenta con animaciones cortas de introducción y desarrollo que le dan como una "trama" al juego pese a ser deportivo, y escenarios que representan las caracteristicas de los rivales (como campos de roca, hielo, etc). La versión de Famicom sólo admite 2 jugadores, un pequeño detalle en contra de los jugadores japoneses, ya que la versión de NES admite 4 jugadores, por lo que finalmente salieron favorecidos en algo.

Dejando de lado esa curiosidad, nos encontramos con uno de los juegos más míticos y populares de los Kunio Kun de NES, el hecho de estar basado en un deporte que gusta en casi todo el mundo, su jugabilidad basada más en la violencia que en las reglas del propio deporte y su posibilidad de 4 jugadores a la vez (opción relativamente común en los juegos deportivos de Kunio) lo hacían un juego muy llamativo y divertido.

Una vez más el estilo Kunio se dejaba notar, no sólo en los gráficos y la violencia, sino en el hecho de que su estilo de juego era diferente al de los otros juegos de futbol, como el hecho de que controlamos al capitán del equipo y damos órdenes al resto, o la presencia de los míticos súper tiros. Una curiosidad recordada por todos, es que cada jugador tenía una cara diferente, puede parecer una tontería pero es un detalle bastante curioso. Technos también desarrolló una versión para Game Boy y al igual que la de NES también fue traída a occidente. Tampoco tardaron en llegar los ports por terceros para otras consolas. Se desarrolló en 1991 una versión para Sharp X68000 desarrollada por SPS; dos versiones para PC-Engine, una en 1991 desarrollada por Naxat Soft en su versión CD-Rom con algunas novedades como música en calidad de CD-Rom, voces y algunas escenas anime y un año más tarde la misma empresa lanzaría una versión en formato Hu-Card, aunque se perdieron estas características únicas. Finalmente en 1992 llegaría una versión para Sega Megadrive desarrollada por Palsoft. Todos estos ports solo vieron la luz en Japón.



NES



PC Engine



Mega Drive



Game Boy

KUNIO-KUN NO NEKKETSU SOCCER LEAGUE (1993)

Tuvieron que pasar tres años para poder ver la secuela de Nekketsu Koukou Dodgeball-bu Soccer-hen, lamentablemente este juego no salió de Japón pese a la popularidad del título anterior, aunque llegó a hacerse muy popular en algunos países de occidente gracias a una versión pirata, bajo el engañoso nombre de "Goal 3".Curiosamente esta versión pirata de Kunio-kun Nekketsu Soccer League, además de ser muy recomendada por mucha gente, fue uno de los juegos más comunes y fáciles de encontrar en países como Argentina y Uruguay, debido claramente al enorme fanatismo por el fútbol.

En este juego Kunio forma parte de la selección nacional de Japón junto con otros miembros de las escuelas rivales en el juego anterior que han de enfrentarse a otros países, y como novedad con respecto a la versión anterior se añadieron nuevas posibilidades, como la de saltar, creando así posibilidades de "juego aéreo" que daban al juego más dinamismo, además esta vez los escenarios presentan obstáculos, que iban desde simples rocas o charcos de agua hasta rayos o tornados. La plataforma elegida para este juego volvió a ser la consola de 8 bits de Nintendo.







DOWNTOWN - NEKKETSU KOUSHIN KYOKU SOREYUKE DAI UNDOUKAI (1990)



Dentro de la parte deportiva de la saga Kunio, nos encontramos con este juego, que consiste en una competición desarrollada en mitad de la ciudad, o lo que es lo mismo una especie de "Olimpiada Urbana".

La competición cuenta con 4 juegos principales, Cross Country (una carrera a través de calles, casas e incluso cloacas), Obstacle Course (otra carrera pero de obstáculos), Ball Pole (subir por un poste y romper una pelota) y Fighting Tournament (lucha). Todas las pruebas tienen un alto contenido humorístico y violento muy al estilo Kunio. Este juego salió originalmente para Famicom, dos años más tardes Technos desarrollo una versión para Game Boy y Naxat Soft se encargó de la versión de PC Engine Super CD, la cual recibió notables mejoras respecto al juego original.





Game Boy



NES



PC Engine

CRASH 'N THE BOYS: STREET CHALLENGE (1992)



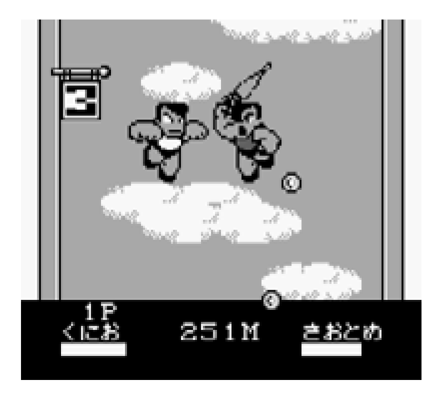
Bajo ese título (que una vez más, no hace referencia ni a Kunio, ni a los otros juegos que llegaron a occidente) se esconde Bikkuri Nekketsu Shin Kiroku! Harukanaru Kin Medal, o lo que es lo mismo, otro juego de "Olimpiadas Urbanas" de Kunio Kun. Quizás este juego sea uno de los que más cambios sufrió en su occidentalización, tanto en trama como en diseño

En esta ocasión los personajes competirán en carreras (en las que podemos pegar), lanzamiento de martillo (con un toque de golf), natación (lucha acuática) salto de pértiga (entre edificios) y lucha. Como añadido, se pueden comprar objetos en la tienda para poder mejorar a nuestro personaje.

Este juego salió originalmente para Famicom, meses más tarde llegó su versión transformada a NES y un año más tarde una versión para Game Boy (solo en Japón), habiendo algunas diferencias entre ambas, por ejemplo en la versión portátil faltaba la prueba de natación, pero había una nueva, en la que los personajes peleaban en el aire armados con un paraguas.







IKE IKE! NEKKETSU HOCKEY (1992)

Tras Crash N the Boys: Street Challenge, se iba a lanzar Crash N The Boys: Ice Challenge (de hecho se promocionaba al final del juego anterior), pero lamentablemente eso nunca sucedió, así que el juego de Hockey de Kunio Kun, se quedó en Japón, en exclusiva para la Famicom. Poco se puede decir de este juego que no sea obvio a estas alturas del especial, es Hockey al estilo Kunio, así que ya sabéis, personajes cabezones, violencia y diversión. Este juego prácticamente fue la única competencia seria para el juego Blade of Steels, por lo que es aún más raro que no haya salido de Japón, teniendo en cuenta que el hockey sobre hielo es un deporte muy popular en Estados Unidos y Canadá.







NEKKETSU VOLLEYBALL DAYO KUNIO-KUN (1992)



Aunque no tiene relación directa, quizás en Technos decidieron retomar la idea de Super Spike V ball (el juego de volley playa donde aparecían los Double Dragon), que lanzaron en 1989 para NES, adaptándolo a los personajes de esta saga. Y es que Kunio y sus amigos ahora se enfrentarán en una competición de Voleibol, y pese a que la intención era buena, los controles no eran del todo correctos. En cualquier caso es un juego curioso, con diferentes equipos, cada uno con su especialidad. Salió en exclusiva para Game Boy, solo para Japón.







NEKKETSU! STREET BASKET - GANBARE DUNK HEROES (1993)

Futbol, Hockey, Volley Ball, Olimpiadas… ¿que falta? Pues falta un juego de Basketball, y salió en 1993 para Famicom.

En este juego, Kunio y sus amigos están participando en un torneo de Basket por parejas en Estados Unidos, claro que es un torneo muy peculiar, para empezar esta permitida la violencia, incluso el uso de armas y para rematar la faena hay varias canastas, unas encima de las otras para intentar obtener más puntos.







DOWNTOWN NEKKETSU BASEBALL MONOGATARI (1993)



Tras la enorme cantidad de títulos de diferentes deportes para Famicom/NES, ahora toca dar el salto a los 16 bits y jugar a beisbol en la Super Famicom.

Como se puede adivinar, el juego empieza pareciendo simplemente beisbol, pero en cuanto llevemos un rato jugando veremos que se pueden dar patadas voladoras y usar algunas habilidades especiales que serian impensables en cualquier juego de beisbol común, pero claro, esa es la gracia y el sello distintivo de esta saga.







KUNIO NO ODEN (1994)

Y por último, voy a comentar brevemente otro juego de esta saga para Super Famicom, en este caso es un juego atípico, pues ni es de pelea, ni de deportes, es un juego de Puzzle. Poco mas se puede decir de este juego, que bebe de otros del mismo genero como Puyo Puyo o Columns, pero usando como piezas trozos de comida y adornando el juego con personajes de la saga.

Y con esto termina el especial de Kunio Kun, una saga tan divertida como extensa, y es que pese a la gran cantidad de páginas que le hemos dedicado a este especial, nos hemos dejado algunos títulos sin comentar. Esperamos que os haya gustado este especial, y en caso de no haber disfrutado de los juegos de Kunio, les deis una oportunidad si tenéis la ocasión.

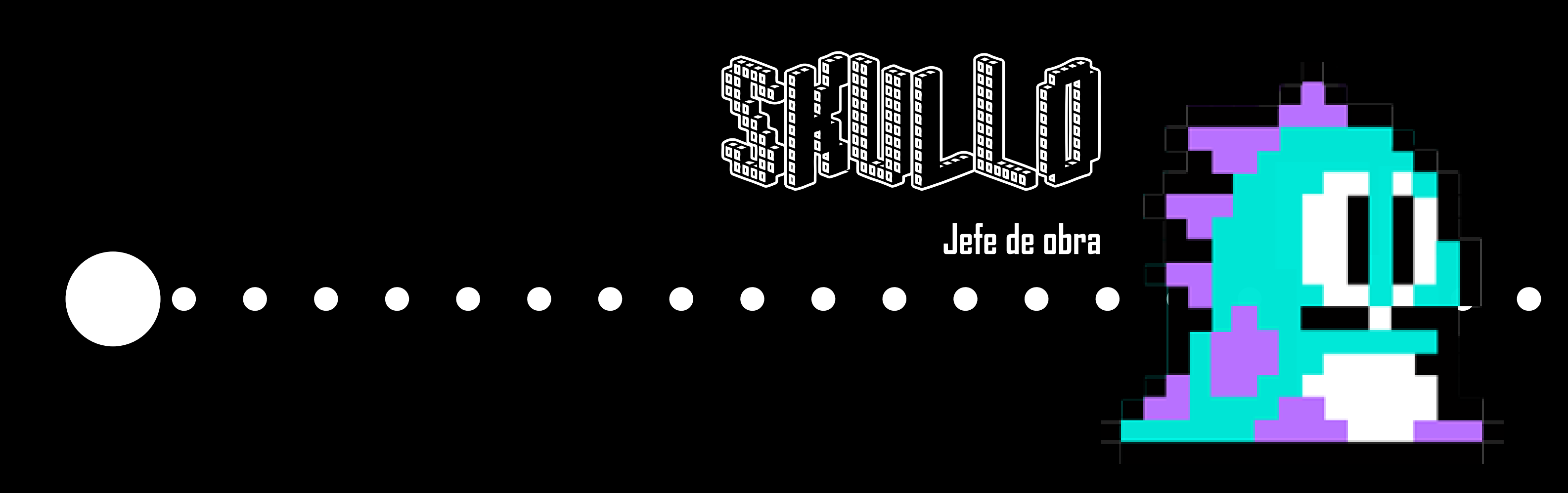


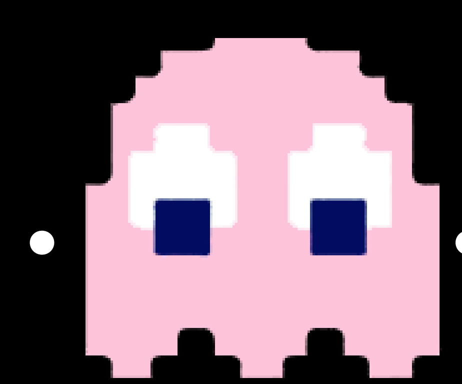






STAFF

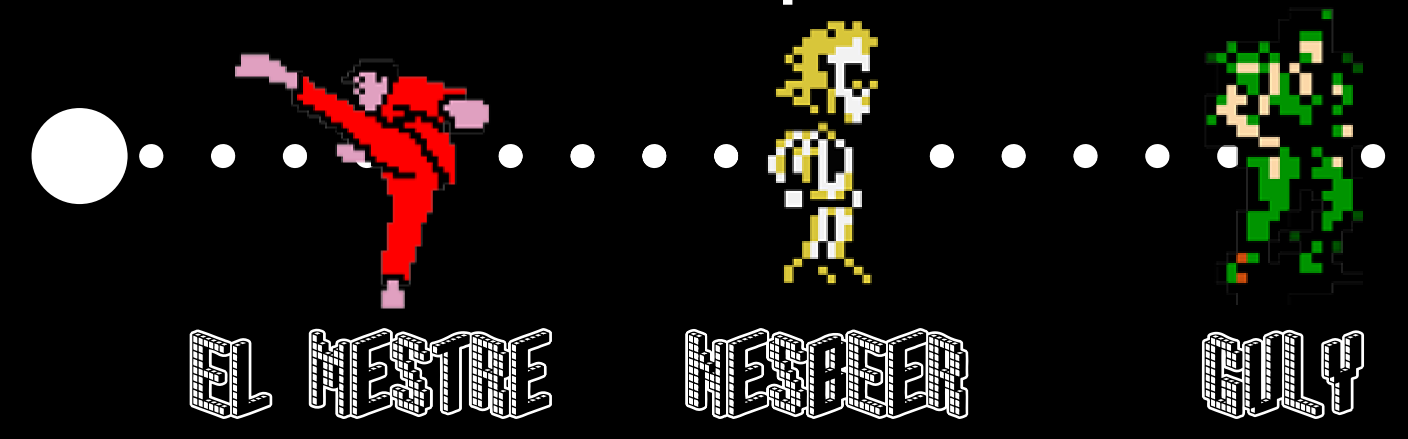




KURAI

Asesora de imagen

Operarios



Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

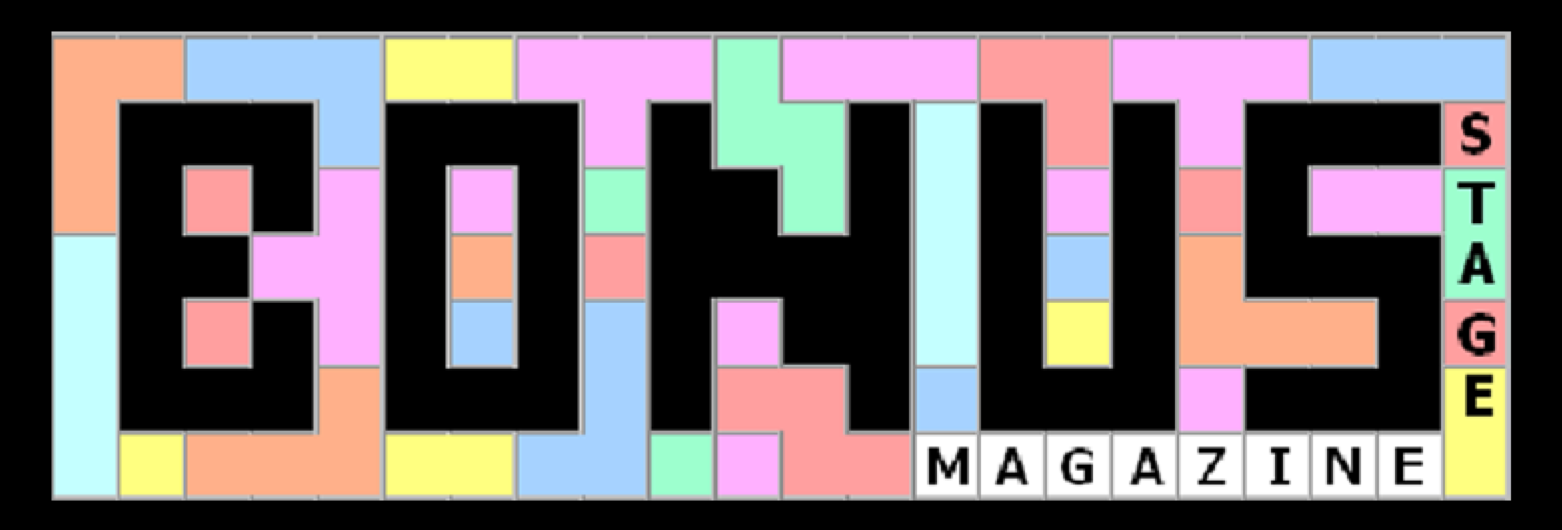
Visión periférica

Revisión

y un súper especial

Os esperamos!!
Y no olvidéis leer los
números anteriores





Número 08

ENERO 2013